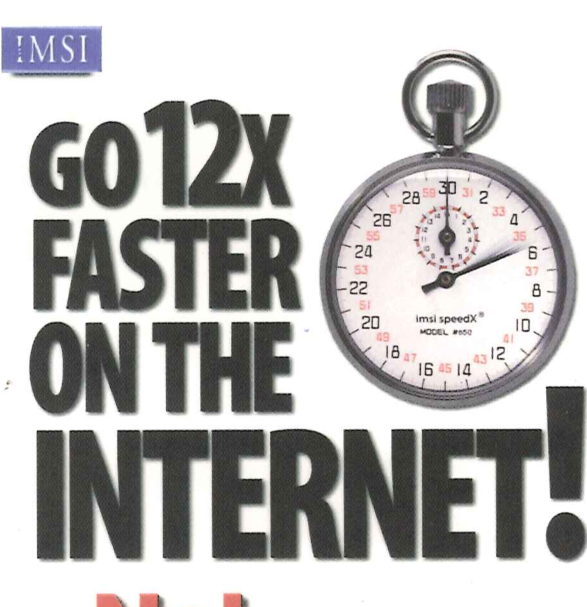


Incluye CD-ROM
Minami
Revista de Cómic y Animación Japonesa
2000
Sailor Moon
Vuelve la serie más esperada
NÚMERO 1
795 PTAS
Cowboy Bebop
MES A MES
★OPINIÓN
★NOTICIAS
★HENTAI
★CAJÓN DESASTRE
★NUEVAS SERIES
★ENTREVISTAS
★Y MUCHO MÁS
Descubre el alucinante
mundo del manganime de mano
de los más innovadores redactores
Manga • Anime • Curiosidades • Ilustración • Música

NUEVO

tE LleVa 12 vEceS mÁs RápiDo A tRavÉs dE InTerNet





NetAccelerator incrementa la velocidad de acceso de sus páginas favoritas maximizando la eficiencia del módem, el «browser» y la conexión a Internet. En el momento en que pare a ver una página, Net Accelerator se mantiene ocupado detrás de la pantalla buscando vínculos disponibles y bajando los gráficos y textos relacionados. Cuando se escoge un vínculo, la página aparece instantáneamente, llevándole lejos más rápido.

Continuo e invisible. Todo el trabajo con carga y búsqueda de NetAccelerator se efectúa de modo invisible, automáticamente. Sin él, su módem y conexión a Internet se mantienen en espera la mayoría del tiempo. Net Accelerator utiliza su módem mientras usted está leyendo, preparando su «browser» para el siguiente «click».

Las páginas se cargan incluso antes de seleccionar un vínculo.
Net Accelerator mantiene su módem trabajando mientras usted observa una página Web. El sigue buscando vínculos posibles así como bajando el texto y las imágenes de éstos. Las páginas bajadas son almacenadas, esperando hasta que usted las escoja. Además NetAccelerator carga automáticamente las direcciones que usted visita más amenudo.

Trabaja con sus aplicaciones y hardware actuales.
Con NetAccelerator, no hay por qué cambiar nada. Funciona usando cualquier módem de 14.4 o 28.8 baudios y líneas ISDN, T1 o T3. NetAccelerator es compatible con los «browsers» más populares del mundo: Netscape Navigator 3.0 y Microsoft Internet Explorer 3.0.

7.500 pts.

Distribuye



OFICINAS CENTRALES: ARES MULTIMEDIA C/ Bellaterra, 18-20 08940 Cornellá de Llobregat Tel (93) 471 00 08

Lo encontrará en nuestros distribuidores

ACTION TEL. (91) 364 02 34

MISCO TEL. (91) 841 81 11

W-MEGA TEL. (971) 29 66 55

FNAC TEL. (91) 595 61 00 TEL. (96) 595 61 12 TEL. (93) 444 59 00

OFFICE 2000 SISTEMAS INFORMATICOS TEL. (902) 19 41 94

DYNAMIC SUPPORT TEL. (91) 519 63 67

PROMO-SOFT TEL. (91) 350 50 50

WONDERTECH TEL. (922) 24 26 03

AUDIOTRONICS (902) 11 11 18

BARNADIGIT TEL. (93) 454 71 48

Y EN LAS SUPERFICIES DE El Corte Inglés

MINIFALDAS

Acabo de llegar a casa, y la verdad, estoy helado. Vale, son las 7 de la mañana y eso ayuda, pero daría igual que fueran las 2 del mediodía. Hace frío. Mucho.Por tanto, no deja de sorprenderme la cantidad de minifaldas que he visto esta noche, ¿es que las chicas no tenéis frío?

No sé, en los dibujos animados son muy abundantes, pero en la pantalla no hace frío, y en la vida real sí. Bueno, vale, también es cierto que en los dibujos se ponen porque quedan bien, y más si la serie es de "magical girls" como Sailor Moon y los protagonistas son chicas. Es evidente que una minifalda agrada a la vista, es la razón por la que la usan las chicas, para enseñar carne, para coquetear, para gustar...

Pero esto es la vida real, y en la vida real hace frío. ¿Realmente compensa tener cierta parte del cuerpo congelada sólo porque unos cuantos chicos se queden mirando cuando pasas? No sé, si yo me pongo algo así se me congela de por vida, fijo, adiós a mi paternidad. ¿A vosotras no os causa frigidez?

Bueno, centrémonos que se me va la cabeza con polleces. El caso es que esto me hace pensar en la irrealidad (una más) de los dibujos animados. Constantemente vemos a personajes con un microminivestido aguantando temperaturas glaciares sin el más mínimo tiritón, o luciendo unos trajes empapados sin que estos se peguen ni por casualidad a su cuerpo como lo hacen con cualquier hijo de vecino. Si pretenden que los dibujos se parezcan a la vida real para que la gente se identifique más con los protagonistas, ¿por qué no incluir detalles como estos? Porque en la vida real la ropa mojada sí que se pega al cuerpo. Y en la vida real hace frío.

Y frío es lo que entra cuando ves esas piernas al aire. Casi no puedes disfrutar de una minifalda porque estás más concentrado en que no se te pegue el frío por simpatía que no en admirar el panorama.

Por tanto, no me extrañaría que en breve las protagonistas de series de "magical girls" se declararan en huelga y convocaran una manifestación contra los poderes que las han vestido así. Porque a ver, ¿qué chica que conozcáis ha podido elegir su atuendo de batalla? Que yo sepa a todas les viene dado en una transformación más o menos colorida y floreada sin que ella tenga la más mínima voz al respecto (por no mencionar que habitualmente esta transformación les rompe la ropa, y tod@s sabemos lo que cuestan los modelitos o más aún la lencería). ¿Con qué derecho le pones una microminifaldita a una chica que quizá esté celulítica y no quiera ir mostrando al mundo su piel de naranja? ¿O que sea friolera y en pleno verano una simple corriente de aire le ponga la carne de gallina? ¿O que tenga la regla y se le marque la compresa?

Mucho machismo es lo que hay en los altos poderes encargados de encantar a alguna chica inocente que tuvo la mala suerte de pasar por ahí en el momento equivocado. Me juego lo que sea a que son todos unos viejos verdes. Y además seguro que también son unos insensibles, porque si no no se me ocurre cómo pueden hacerle eso a una pobre chica. Y más con el frío que hace.



THIS IS WHO WE ARE

Lázaro Muñoz
Minami.lazaro@milenium.com



NÚMERO 1

TEMA DE PORTADA

SAILOR MOON



Nuestro número de este mes trata sobre una de las míticas series emitidas en España y que, junto con Dragon Ball y Ranma ½, ha conseguido situarse en el más alto escalafón de popularidad más allá del aficionado al manga y al anime.
Estudiamos la serie con profundidad: Argumento, ficha, autora, libros de ilustraciones..., aparte de contar con multitud de opiniones y estudios basados en la serie de Magical Girls más famósa de la década de los 90.
Adéntrate con nosotros en el mundo de Sailor Moon.

INDICE

COWBOY BEBOP

Cuando una serie en Japón alcanza tal grado de popularidad como ha alcanzado Cowboy Bebop, se hace obligado un artículo de referencia. Un acercamiento a la serie más "in" de Japón en los últimos meses

OPINIÓN

Minami 2000 sigue contando con un amplio foro de opinión, en el cual puedes participar si así lo deseas.
Por otra parte, muchas de las mejores almas críticas del mundillo se han prestado para ejercer en este número una sagaz labor de análisis y disección de todo aquello que se mueve en el mundillo.

SECCIONES FIJAS

- **Desde la Torreta de MAZINGER Z**
- **Club Kimagure Orange Road**
- **Novedades España y Japón**
- **Defensa del Manganime**
- **Lista de Correo Manga**
- **Laboratorio Científico**
- **Fanzines**
- **Hentai**
- **Yaoi**
- **Y mucho más...**

Minami 2000. Enero de 1999
Dirección: María José Castro
Redactor Jefe: Lázaro Muñoz
Coordinadores de sección: Kaze no Kami, Ricardo López, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Mario Gómez, Andrés G. Mendoza, Jorge Orte, Ánimo, Javier Araguz, Seiji Komatsu, Shinohara, Rafa Gallardo.
Colaboran: Mike Sánchez, Chiisai, Santiago Tejero, Gonzo, Don Pantu, Nobita Nobi, Elena Orte, Folken Fanel.
Ilustraciones: Estudio Kosen (Aurora & Diana) **Carátulas:** Mike Sánchez. **Maquetación:** Rafael Gallardo.
Contenido del CD: José García, Raúl Domínguez

Redacción y Administración: AresInformática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 Fax: 93 3751053. **Secretaria de Dirección:** Yolanda Montón. Administración: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **Director de Producción:** José García.
Fotomecánica: Ares Informática, S.L. **Impresión:** Talleres Gráficos Soler S.A. **Duplicación CD's:** MPO Ibérica S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/Tanger, 76 08018 BARCELONA Tel. 93 300 10 22

Depósito Legal: B-18.215-98

Minami 2000
Ares Informática S.L.
C/ Bellaterra 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)
Tlfno: 93-471 00 08
Fax: 93-375 10 53
E-mail: minami2000@milenium.com

ESPAÑA
NOVEDADES

¿Cierra Manga Films? Mucha es la gente que se lo ha preguntado a raíz de ciertos rumores que han corrido como la pólvora, pero lo único que cierra es uno de sus sellos. Por lo visto han terminado el contrato con el sello extranjero que les daba nombre y como al parecer hace tiempo que no les ofrecen nada nuevo han decidido no renovar y por tanto cerrar ese sello, pero los demás continúan, no temáis, que no mola que cierren y menos ahora que están a punto de sacar Perfect Blue.

Selecta Vision no anuncia novedades, simplemente las siguientes entregas de sus dos series: Escaflowne y Vampire Hunter.

Planeta Agostini lanza en febrero el manga de Slayers (Reena y Gaudi en la tele), un manga que sin duda atraerá a todos aquellos amantes de la serie de anime. Además, anuncian la continuación tanto de Patlabor como de Conan, y como novedades del Salón del Cómic Cowa (de Akira Toriyama, es decir ventas quasi seguras) e I´´s (de Masakazu Katsura, tres cuartos de lo mismo). Una apuesta sin duda importante. También anuncian para abril Ryu Knight.

Por parte de Norma, como mandan los listados de sus novedades con tan sólo 15 días de antelación sobre la fecha de aparición dudamos que nos vaya a dar nunca tiempo a anunciarlas (pues tenemos que tener esto con muuuucho tiempo de antelación sobre dicha fecha de aparición). Pero haremos lo que podamos.

Y, por más que lo hemos intentado, en Glènat siguen sin cogernos el teléfono (¿se habrán mudado?). Suponemos que seguirán con los correspondientes números de sus series en curso.

Con respecto a las "pequeñas", Studio Inu no anuncia novedades, sólo su número habitual de Kame, y todavía no hemos contactado con Berseker, principalmente porque no tenemos su teléfono (oye, que hubieran llamado ellos), pero todo se andará, a ver si saco algo de tiempo y para el próximo número...

Es definitivo el cierre de Camaleón Ediciones, una noticia que sin duda no es buena ni para el manganime ni mucho menos para los autores españoles. Aunque por lo que se comenta han cedido la cabecera para que siga habiendo una revista con el nombre "Neko".

Desde este número instauramos el "artículo especialmente recomendado", un premio que otorgaremos a todo aquel texto que creamos que debería ser de lectura obligada para la gente del mundillo.

Por cierto, si queréis un calendario chulo para saber en qué día estáis y además ayudar a los autores españoles no dejéis de comprar el que Dokan ha sacado. Y si lo que queréis es más Dragon Ball y más Songoku (todavía), pues entonces comprad el de Planeta. La ventaja del de Dokan es que está más localizable gracias a su distribución en quioscos.

La Asociación de Televidentes de Cataluña (o algo así), TAC, envió un informe muy oficial y todo eso para que quitaran La Familia Crece (Marmalade Boy). Por supuesto, estamos haciendo (al igual que muchos otros) todo lo posible por contrarrestar tan indudablemente noble intención. Seguiremos informando.

Para los usuarios de internet, que sepáis que ha aparecido un nuevo grupo de noticias, se trata de: Es.binarios.manga Esperamos que os sirva de ayuda.

Los fans de Dragon Ball GT deben estar de enhorabuena, pues a partir de enero se empezarán a emitir los capítulos en la televisión autonómica de Cataluña (sí, ya sé que estáis leyendo esto en febrero, pero yo lo escribo en estas fechas) y además Manga Films ya ha confirmado que sacará más cintas con más capítulos (así que tranquilos, que podréis ver cómo Goku mata a Vegeta-Baby).

Tras EGO Films, acaba de aparecer un nuevo colectivo de gente dedicada a hacer fansubs en español, se trata de Vortex Studio Fansub, un grupo sin ánimo de lucro que acaba de sacar, debidamente subtitulado al castellano, The End of Evangelion (Air). Junto a la cinta, se incluye además la traducción del Red Cross Book, el libro que se vendía en los cines japoneses en los que se estrenó la película. Para más información visita su página web: http://members.xoom.com/gainaxmania/fansub.htm

Y, aunque no tiene mucho que ver con el manga, me parece obligado reseñar el 70 cumpleaños de Tintin. ¡Ánimo, chico, y no dejes que la polémica sobre tu ideología política ensombrezca tu grandeza!

En cuanto a actividades, se acaba de instaurar en Alcázar de San Juan el Expo-forum, que consiste en la proyección de forma continuada de películas de anime y la lectura de manga. Posteriormente al visionado y lectura de los mismos se procederá a una exposición, análisis y debate de las obras leídas o visionadas por parte del colectivo que haya participado en ese forum. La actividad se realizará todos los primeros sábados de mes (empezando el 6 de febrero) de 18:00 a 20:30 de la tarde.

Si todo va bien, a primeros de marzo tendrá lugar Albanime ´99, que al parecer este año se limitará a una serie de proyecciones y posterior debate ante el inexistente tiempo con que el organizador cuenta para montarlo (y la demostrada (el año pasado) incompetencia de la gente que podría encargarse de ello en su lugar). En contra de lo que venía siendo habitual, este año no se celebraría donde siempre sino en un lugar todavía por determinar (Nota de Lázaro: Bueno, está bastante decidido, pero habiendo ayuntamientos de por medio...)

Y sobre actos ya realizados, decir que el II Festival de Animación (Conde Duque 98) fue realmente sonado y las jornadas de animación que suponían la presentación de Minami 2000 de momento están siendo un éxito, y seguro que con las que habrá en la FNAC de Barcelona pasa más o menos lo mismo (de nuevo sí, ya sé que cuando leáis esto habrá pasado casi un mes pero para mí todavía es algo futuro).

RUMORES

(Recordamos que esta sección se limita a rumores sin confirmar y por tanto no nos responsabilizamos de que lo comentado realmente llegue a suceder, aunque en muchos casos probablemente sí lo hará.)

Se rumorea que Buena Vista por fin ha decidido (afortunadamente) hacer realidad el acuerdo Tokuma-Disney y que se prepara el primer lanzamiento en España de una animación japonesa de la mano de este sello americano.

Se rumorea que, puesto que para cuando leáis esto ya se habrá decidido a qué canal se ceden los derechos de emisión, Card Captor Sakura no tardará nada nada nada en aparecer en pantalla (avisaremos en cuál en el próximo número de Minami 2000).

Se rumorea que Pollyanna, la adaptación del clásico juvenil, podría ser el próximo exitazo de la pequeña pantalla ante su al parecer inminente emisión (bueno, no respondemos de eso de "inminente").

Se rumorea que ya han empezado a moverse los organizadores de las Jornadas de Getafe para que este verano se pueda repetir la experiencia (Nota de Lázaro: no, no se rumorea, doy fe de que se ha empezado).

Se rumorea que Expocomic, el salón del cómic de Madrid, podría adelantar este año su fecha de celebración hasta nada menos que abril.

Se rumorea que Norma, amparada en la compra de los derechos del manga de Evangelion y de los del Newtype 100% Evangelion, ha mandado una circular a todas las editoriales para que retiren de la venta sus especiales sobre dicha serie. Una medida sin duda un tanto exagerada a grandes rasgos, pero no si tenemos en cuenta que algunos de dichos especiales eran muy poquito más que un escaneado del susodicho Newtype 100% Evangelion. Así que ya sabéis, puede que se os haya acabado el grifo de especiales Evangelion.


Card Captor Sakura





A continuación os presentamos la lista de nuevos anime proyectados en Japón en el nuevo año:

- Oja-Majo Doremi (Febrero 7)
Es una serie de Magical Girls. Doremi y sus dos amigas se dedicarán a buscar la "Maho-dama", una bola mágica que las dotará de poderes mágicos. Para ello, abren una tienda de artículos mágicos llamada "Maho-Do".

- **Chiisana Kyojin Microman (Enero 4)**

Está protagonizada por 5 heroes de sólo 8 centimetros de altura que llegan a la Tierra provenientes del planeta "Microearth". Un chico llamado Kohei Kuji se encuentra con ellos y les cede su escritorio como base Microman (¡!)

- Himiko-den (Enero 6)
Kutani y Himiko vagan por un antiguo reino, Yamataikoku, y deciden ayudar a la nueva reina para que alcanze el trono.

- Kamikaze Kaitou Jeanne (Febrero)

Jeanne se dedica a robar objetos de arte, pero está siempre al acecho de los demonios, a los cuales convierte en figuras de madera siempre que tiene la más mínima ocasión.

- **La Gran Aventura de Mito [Mito no Daibouken]** (Enero 4)

Mito perece una niña normal y corriente, pero realmente se trata de una visitante del espacio, de una pirata espacial fichada por la policía sideral como criminal de clase especial A. Puede transformarse en cualquier cosa, así que su Aoi, su hermano terrestre, no sospecha de la verdadera naturaleza de su hermana.

- **El Emblema del Mundo Estrella** [Seikai no Monshou] (Enero 2)
Se trata de una historia de Ciencia Ficción cuyo trabajo previo ha ganado en Japón el "Galaxy Prize", un premio que se otorga a las mejores novelas de SF, y entre cuyos ganadores se encuentra, por ejemplo, "La Leyenda de los Héroes Galácticos".

- **Dual! Paralle-Lun-Lun-Monogatari** (Abril)

Poco sabemos de esta nueva producción de Pioneer que de nuevo tomará la temática del mundo paralelo al parecer.

OTROS TÍTULOS:

- Super Bida-Man (Enero 4)

- Betterman (Desconocido)

- The Soul of the best guy in Japan [Nippon-ichi no Otoko no Tamashii] (Enero 4)

Esta es la lista de los anime más vistos en Japón durante el mes de Noviembre. Con ella en la mano podemos confirmar que la nueva serie Shojo de Gainax, "" se confirma como el último bombazo en el país nippón, lo que, junto a la publicación de otras obras del mismo estudio en nuestro país, hace hasta viable su emisión en España (¡Ey, señores empresarios... ¿están ahí? ¿acaso leen esto?)

1. **Kareshi Kanojo no Jijou. (Mis circunstancias y tus circunstancias)**
2. **Cowboy Bebop (teneis un amplio artículo en estas páginas)**
3. **Gasaraki**
4. **Phan Phan Pharmacy (Mi-Pha-Pu)**
5. **Generator Gawl**
6. **Card Captor Sakura**
7. **Bubblegum Crisis Tokyo 2040**
8. **EAT-MAN98**
9. **Initial D**
10. **Master Keaton**

Para terminar, comentaros que por Japón corre el rumor de que Naoko Takeuchi va a continuar Sailor Moon, en una nueva entrega llamada Sailor Moon Divine.. Pero que conste que sólo es un rumor, ¿eh? ^_-



SAILOR V
CODENAME WA





Esta obra se trata de su primer acercamiento de Naoko Takeuchi al fenómeno de las Sailors, el manga fue editado entre Mayo del 93 y Marzo del 94 en la revista Run-Run (Kodansha) pero la serie tuvo que ser cerrada temporalmente debido a la fama que ganó su "secuela" Bishojo Senshi Sailor Moon para en Mayo de 1997 volver a las paginas de Run-Run y ser finalizada. Si queréis disponer de esta obra podréis encontrarla recopilada en sus tres tankubons que han aparecido en Japón o bien esperar a que salga en España, que según los rumores podría ser después de finalizar la edición de Sailor Moon.

Minako es una chica japonesa de trece años con los problemas de una chica de esa edad: enamorarse, los estudios y qué goma de pelo debo usar son toda su preocupación. Su personalidad es bastante similar a la de Usagi (cualquiera diría que las fabricaron con el mismo molde), es vaga, irresponsable y tiene la cabecita pensando siempre en los chicos, especialmente en su amor, Higashi, un apuesto joven de un curso superior que será el que le recomiende llevar su precioso lazo rojo en el pelo. En el colegio también tiene a su mejor amiga, Hikaru, una chica de un parecido enorme con Ami (al menos en el físico) y al típico compañero pesado, Gurikazu, el más claro precedente del Umino de Sailor Moon (incluso lleva las mismas gafas en espiral).

Su calmada vida cambia cuando conoce un gatito blanco que aparte de tener el símbolo de una media luna en la frente es capaz de hablar. El minino en cuestión, que como habréis podido adivinar se trata de Artemis, le cuenta a Minako que es la reencarnación de Venus, la diosa del amor, y que tiene una misión que llevar a cabo. Para completar esa misión Artemis le regala dos objetos dotados de poderes mágicos. El primero es una cajita en forma de media luna que es capaz de reflejar las cosas tal como son realmente en el espejo de su interior y que además le sirve para disfrazarse y transformarse en lo que desee, pero eso sí, recargándolo cada noche con la luz de la luna. El otro de los objetos es un bolígrafo de transformación que le da el poder de la luna (Moon Power!) para convertirse en Sailor V, además está dotado de una antena que lo convierte en transmisor de comunicaciones a la par que es también muy útil para hacer él solito los deberes con la consiguiente desesperación de Artemis que debe quitárselo para que estudie un poco.

Así comenzarán las aventuras de Sailor V durante quince capítulos en los que Minako evolucionará e irá descubriendo la verdadera misión para la que ha sido elegida a la par que capítulo a capítulo va eliminando enemigos enviados el misterioso líder del imperio del mal. En esta lucha Minako no estará sola, siempre que se encuentre en peligro recibirá la valiosa ayuda de Kaito Ace, un heróico y atractivo joven salido de una serie de televisión que la protege del mismo modo que Tuxedo Kamen lo hace con Usagi pero que en lugar de juguetear con rosas rojas lo hace con los ases de una baraja francesa.

Una de las diferencias con Sailor Moon está en que los ataques de Sailor V no sólo se limitan a la magia sino que Minako también es capaz de arrear patadas y puñetazos a sus adversarios. Así veremos el Sailor V Kick, Sailor V Chop y el Rolling Screw Sailor V Punch que dejarán tumbado a más de un demonio.

Sailor V irá ganándose victoria a victoria el aprecio de las gentes de Tokyo llegando a convertirse en todo un ídolo. Pósters suyos, videojuegos, muñecos y todo tipo de merchandising de la heroína llenarán la ciudad, incluso una Usagi que todavía no conoce el secreto que encierra será una de sus fans. Esta es otra de las curiosidades de la serie ya que en sus viñetas veremos cómo Minako se cruza de vez en cuando con algunos de





los personajes de Sailor Moon.
Por otro lado tendremos a la policía, que irá tras sus pasos.
La superintendente general de la policía metropolitana, Keishi Sokan, tratará por todos los medios de hacerse con los servicios de Sailor V para detener la delincuencia. La guerrero es el sueño de la superintendente, el policía perfecto, y para ello envía al apuesto Wakagi para que la encuentre. El oficial de policia no está muy ilusionado con Sailor V y está bastante harto de las órdenes de su jefa pero aun así tratará de descubrirla.
La historia como podéis ver es bastante parecida a la que Usagi Tsukino vivirá tiempo después (aproximadamente entre 6 y 9 meses más allá de los acontecimientos de Sailor V), incluso Minako tiene la media luna en la frente como Sailor Moon suponiéndose de este modo que ella también podría ser la Princesa Luna. Esta similitud obviamente no es fruto de la casualidad, en Codename: Sailor V Takeuchi fija las lineas argumentales de lo que sería más tarde su obra maestra: jóvenes estudiantes vestidas de marineritas, magias, demonios, héroes salvadores, amor, desamor y mitología, son algunas de las claves y constantes que han hecho un éxito de ambas obras.

Don Pantu

Romeros@teleline.es

BIO
Nombre real: Minako Aino
Fecha de nacimiento: Octubre 22 (Libra)
Edad: 13
Grupo sanguíneo: B
Le gusta: Los chicos
No le gusta: El shiitake y los champiñones
Comida favorita: Gyouza, ramen y arroz al curry
Asignatura favorita: Educación física (Voleibol)
Asignatura mas odiada: Matemáticas e Inglés
Color : Amarillo y rojo
Hobbies: Hacer el vago y perseguir famosos
Piedra favorita: Topacio
Alias: Sailor V

OBJETOS
Media Luna compacta.- Da a Minako el poder de transformarse en cualquier cosa que quiera, periodista, cantante e incluso en un chico si así lo desea. Además le sirve para realizar ataques y conjuros. Se recarga a la luz de la luna.
Bolígrafo mágico.- Comunicador, hace los deberes y además te transforma en Sailor V. ¿Qué más puedes pedirle a un bolígrafo?

ATAQUES Y TRANSFORMACIONES
Crescent Beam!.- Se trata de un rayo que emite usando su media luna.
Crescent Boomerang!.- También con su media luna. Es algo parecido a la diadema mágica de Usagi.
Venus Power! Crescent Shower of Love!.- Usando su media luna es capaz de quitar los conjuros demoníacos que haya sobre alguna persona.
Sailor Kick!, Sailor Punch!, Sailor Chop!, Rolling Screw Sailor V Punch!.- Estos son algunos de los golpes que Sailor V asesta a sus enemigos con pies y manos.
Crescent Moon Power! Transform!.- Con su media luna Minako es capaz de transformarse en lo que quiera como hacía Usagi con su bolígrafo mágico.
Moon Power Transform!.- Con su bolígrafo mágico Minako se transforma en Sailor V.

PERSONAJES
Aino Minako.- La protagonista. Su nombre significa algo así como "Preciosa hija del amor" (traducció
n muy libre). Nacida el 22 de Octubre su flor es la Dalia que en el lenguaje de las flores significa que es cambiante, como una veleta.
Artemis.- El gatito parlante. Su misión es desvelarle a Minako sus poderes y guiarla en su camino para ser una buena Sailor. Él le dará los objetos magicos con los que derrotar al mal.
Higashi.- Es uno de sus compañeros de clase. Apuesto y atractivo es el amor de Minako. Él es el que le recomienda llevar un lazo rojo porque opina que le sienta bien a Minako.
Sorano Hikaru.- La mejor amiga de Minako, compañera de clase. Su nombre significa algo así como "Claro brillo del cielo"
Amano Gurikazu.- Compañero de clase de Minako, siempre está encima suyo. Es el "padre" de Umino de Sailor Moon (sólo hay que verlo).
Sokan Keishi.- Superintendente de la policía de Tokyo. Obesionada con Sailor V la intentará descubrir para ponerla al servicio de la ley. El problema está en que no es capaz de atraparla.
Tokushukei Satsukan Wakagi Toshio.- Oficial de policia. Encargado de buscar y detener a Sailor V. Está un poco hasta las narices de su jefa y de Sailor V.
Kaito Ace.- Misterioso personaje que ayuda a Sailor V siempre que lo necesita. Sus ataques se basan el el uso de una baraja de cartas. Es además el personaje de una serie de TV. Su nombre, Kaito, significa "misterioso ladron" (o algo así)
Saijo Ace.- Actor que interpreta el papel de Kaito Ace en su serie de TV. Es el ídolo de Minako.





Sailor Moon



Soy el guerrero que lucha por el amor y la justicia, y en nombre de Luna, ¡te castigaré!

Argumento

En el mundo del manganime es difícil encontrar a alguien que no haya oído nunca estas palabras, y es que Sailor Moon fue (y es) una de las series que más éxito ha tenido en nuestro país. Por esa razón (y por otras) nos hemos animado a hacer este dossier, pero como para gustos hay colores y existe tanto gente que la adora como personas que la aborrecen, vamos a tratar la serie de la manera más objetiva posible, al menos en lo referente a sus distintas partes y su argumento, para que si por algún casual no la conocéis y vais a verla/leerla no os predispongamos a nada (y atentos porque contamos el final de cada parte). Vamos pues con el dossier de este número, vamos pues con Sailor Moon, aunque aclarando antes que a pesar de que el manga fue anterior al anime, hemos preferido basarnos en la versión animada por ser ésta la más conocida en nuestro país, donde se emitió entre Enero de 1.993 y Marzo de 1.995.



SAILOR MOON Episodios 1 al 46

Durante la primera temporada, se nos presenta a Usagi Tsukino y su transformación en Sailor Moon. Se enfrentará a los youmas del Reino de la Oscuridad y a su comandante, Daniel, encontrando la ayuda del misterioso Tuxedo Kamen, del que Usagi se enamora. Muy pronto encontrará apoyo en Ami y Rei, Guerrero Mercurio y Guerrero Marte respectivamente. Tras unirse a ellas Guerrero Júpiter, Luna les revela que están buscando el Guinzuishou, el Cristal de Plata que revelará donde está la Princesa Selene, heredera del Milenio de Plata Lunar. Los enemigos son los componentes del Reino de la Oscuridad, primero Daniel, después Ramiro y posteriormente Zósite y Lord Constite. Zósite usa el poder del Cristal Negro para localizar los siete cristales Arco Iris, que indicarán del lugar de escondite del Cristal del Plata, además de liberar a siete poderosos demonios. En una trampa ideada por Zósite, y una vez se les ha unido Sailor Venus, se revela que Usagi es el realidad la reencarnación de la Princesa Selene, del Milenio de Plata, y que Tuxedo Kamen, el Señor del Antifaz, lo es de su enamorado, el Príncipe Endymion de la Tierra. En un enfrentamiento final en el Polo Norte, Usagi se enfrenta a la Reina Beryl, del reino de la Oscuridad y, dando su vida, vence en el combate. Todo acaba con las chicas en sus vidas anteriores, sin recuerdos de haber sido guerreros de la justicia. Tan sólo Luna y Artemis recuerdan lo que pasó.

SAILOR MOON R (Romance) Episodios 47 al 89.

La primera parte, que transcurre del 47 al 59, nos muestra la llegada de una pareja de extraterrestres, Alex y Annie,



que comienzan a atacar a los humanos, lo que obliga a Luna y Artemis a restituir los recuerdos a las Guerreros. Quien no recupera la memoria es Endymion, que, de todas formas, crea inconscientemente al Caballero Luz de Luna para ayudar a las guerreros. Todo acaba cuando el Árbol de la Maldad, soporte vital de Alex y Annie, se rebela contra sus dueños, haciéndoles ver que el tipo de energía que necesita es buena, es de amor, y no de las almas robadas a los humanos. Alex y Annie abandonarán la Tierra buscando un lugar donde vivir.

Sin descanso, nos encontraremos con los componentes de La Luna Negra, un malvado grupo de exiliados en el planeta Némesis que están atacando Cristal Tokyo, el reino de bondad que Selene y Endimyon gobiernan en el siglo XXX. Persiguiendo a la hija de ambos, Chibiusa, que ha huido hacia nuestra época, llegan Rubeus y las Cuatro Hermanas de la Maldad. Chibiusa viene buscando el Cristal de Plata, algo que también buscan los servidores de la Luna Negra. Vencidos Rubeus y las Hermanas, las Guerreros viajan al futuro para ayudar a Cristal Tokyo, debiendo enfrentarse con el resto de la Luna Negra. Sobre todo con el oscuro Wiseman (Hombre Sabio), que es capaz de convertir a Chibiusa en la temible Dama Negra llenándola de odio. La conjunción de los dos cristales de plata, el del siglo XX y el del siglo XXX, servirán para vencer esta terrible amenaza.

SAILOR MOON S (Súper) Episodios 90 al 127

Es la saga del Santo Grial, una búsqueda en la que están empeñadas también las Guerreros de los Planetas Exteriores: Sailor Urano, Sailor Neptuno y Sailor Plutón, que ha regresado del futuro junto a Chibiusa, ahora con poder de convertirse en Sailor ChibiMoon. El siniestro Profesor Tomoe y sus secuaces, las Brujas5, pretenden despertar al Mesías del Silencio, semilla implantada por Pharaon90 en el cuerpo de la propia hija de Tomoe, la enfermiza Andrea.



En el enfrentamiento con Brujas5, la conjunción de los poderes de Urano, Neptuno y Plutón revelan el poder del Grial, que convierte a Sailor Moon en Súper Sailor Moon. La lucha continúa hasta el enfrentamiento final en las ruinas del Instituto Mugen, donde se revela que en Andrea convive la semilla de Pharaon90 y el poder de Sailor Saturno. La lucha interna apoyada por las guerreros, termina con el encierro de Pharaon90 en la dimensión a la que pertenece y el regreso de Andrea al estado de bebé, antes de ser infectada por el mal. Bebé que será protegido por las Guerreros Exteriores.



SAILOR MOON SS (SuperS) - Episodios 128 al 166

Un pegaso, Helios, se aparece en sueños a Chibiusa, ya que huye perseguido por el Circo de la Luna Muerta, un oscuro grupo de seres gobernados por la Reina Neherenia, atrapada en la dimensión de un espejo y apoyada en este lado por la bruja Zirconia. Zirconia tiene dos equipos de ayudantes amazonas: el Trío de Amazonas, Ojo de Pez, Ojo de Halcón y Ojo de Tigre, creadas con tres animales y que tiene la misión de



encontrar el Cristal Dorado que mora en el interior de Helios. Helios dota de poderes extras a las Guerreros, que se convierten en SuperSailors: Cuando el Trío de Amazonas se rebela contra Zirconia, ésta les destruye pero son enviadas por Helios al mundo de los Sueños. Entonces Zirconia recurre al Cuarteto de Amazonas, Junjun, Seresere, Parapara y Besbes. que son vencidas por las guerreros, aunque renacen como Sailor y son enviadas al siglo XXX para servir a la Reina Serenity. El Circo de la Luna Muerta es vencido y tan sólo se salva Neherenia oculta en su espejo.



SAILOR MOON STARS - Episodios 167 al 200

Los primeros seis episodios nos muestran a una oscura figura que ha liberado a Neherenia de su espejo y le ha dotado de nuevo poderes... esta amenaza hace que Andrea recupere los poderes y la edad de Sailor Saturno y, junto a todas las demás guerreros, se enfrenten a Neherenia. Los poderes de Andrea elevan a Usagi al estado de Eternal Sailor Moon y así, vence a Neherenia en una lucha dentro del mundo de los sueños. Al final, se descubre que Neherenia es un ente creado por una niña atrapada dentro de una pesadilla, a la que pone fin Sailor Moon.

A partir del episodio 173, la acción se concentra en el enfrentamiento entre las Sailors y Sailor Galaxia, la gran guerrero dorada, que se enfrentó al Caos pero terminó uniéndose a él. Ella es quien liberó a Neherenia y ahora se enfrenta a las protagonistas apoyada en las Sailor Animates, Guerreros de la Justicia de otros planetas a las que ha robado sus semillas estelares y convertido en esclavas. Primero atrapa a Armando, justo a la vez que aparecen las Sailor Starlights, en busca de la princesa Kakyuu. Y una misteriosa niña, silenciosa y muy parecida a Usagi, llamada Chibi Chibi.

El ataque de Galaxia es brutal, se apodera de la semilla estelar de Armando, de las del resto de las guerreros y tan sólo quedan libres Usagi y las StarLights. La intervención de Chibi Chibi es definitiva. Ella es la semilla estelar de la Guerrero Dorada, todo lo bueno que había en Galaxia antes de abrazar el Caos y su intervención da el suficiente poder a Usagi para plantar cara a Galaxia y desterrar el Caos de su cuerpo. Así, el bien y el mal se reúnen de nuevo y renace Sailor Cosmos, la guerrero dorada. Todo vuelve a su lugar. Las Sailor Starlights parten junto a la Princesa Kakyuu en busca de un lugar donde vivir y la paz regresa a la Tierra.

LAS PELÍCULAS

La primera película se realizó como un refrito de los mejores momentos de la primera temporada, y se tituló "Dreaming Moon", siendo la sensación del verano de 1.993. "Sailor Moon R- The Movie", fue estrenada en diciembre de 1.993 y es la única que se ha lanzado en vídeo en España, de la mano de Manga Films.

El argumento nos narra el enfrentamiento entre las cinco sailors y Fiore, un extraterrestre que regresa a la Tierra tras haber conocido a Armando en su niñez y que ahora, dominado por la maligna flor Kinsenian, pretende acabar con la vida en nuestro planeta. Cuando Armando arriesga su vida por Usagi, Fiore le rapta y se lo lleva al planetoide donde vive. Hasta allí deben desplazarse las Guerreros y hacer frente a la flor Kynsenian y al propio Fiore, que termina descubriendo la bondad del corazón humano. El planetoide está a punto de caer a la Tierra, pero Usagi, convertida en Princesa Serenity, logra evitarlo y salvar a sus amigos.

En las navidades siguientes se estrenó "Sailor Moon S El amor de la princesa Kaguya". Una película que nos narra la llegada a la tierra de Snow Kaguya, un ente espacial dispuesto a acabar con la vida en la Tierra cubriéndola de hielo y nieve y servida por infinidad de demonios de nieve, las Snow Dancers. Su llegada ha sido descubierta por el astrónomo Kekaru Oozora, que cae enfermo víctima de la influencia de un maligno cristal de hielo justo tras salvar a la gata Luna de un atropello. Kakeru cuida a la gata y recibe la visita de Himeko, una amiga y astronauta. Kakeru le cuenta su descubrimiento pero no tiene pruebas gráficas de la existencia del cometa Kaguya, como él lo ha bautizado. Mientras tanto, comienza la invasión de nieve de las Snow Dancers, a las que se enfrentan las guerreros, tanto interiores como exteriores,







e incluso la pequeña Sailor ChibiMoon.
Todo se precipita cuando Snow Kaguya quiere recuperar el cristal en poder de Kakeru y Luna se da cuenta de que está enamorado de Himeko, justo cuando ella empieza a sentir algo "especial" por el humano. Snow Kaguya ha construido un palacio de hielo desde el que gobernar el ahora helado planeta, pero el poder combinado de todas las guerreras y del cristal de plata, acaba con sus sueños de conquista. Con todo ese poder en sus manos, Usagi convierte a Luna en la Princesa Kaguya, para que pueda vivir un momento feliz como humana junto a Kakeru, aun a sabiendas de que terminará con Himeko, pero... ahí está Artemis para consolarla.
La tercera y última película, si exceptuamos el corto sobre Ami titulado "Ami-chan no hatsukoi", se estrenó en las navidades de 1995 con el título de "Sailor Moon SuperS -. El milagro del agujero negro de los sueños". En ella, las Guerreros deben enfrentarse a Vadiane, que quiere apoderarse del tremendo poder de los sueños de los niños, valiéndose de cuatro duendes que le sirven. Pero Peruru, uno de los duendes, conoce a Chibiusa y hace amistad con ella, confirmando sus dudas sobre las intenciones de Vadiane.
Las Sailor se enfrentan con Pururan, otro de los duendes, que les lanza Bonbonbadies, unos demonios en forma de caramelo. Con la ayuda de Vadiane, Pururan se lleva a Chibiusa a la fortaleza volante de su señora, el Castillo Magipan, y las Guerreros deben volar hacia ella para salvarla. Junto a las Guerreros exteriores, se van enfrentando a los diferentes duendes antes del encuentro con Vadiane. Usagi, con el poder concentrado de sus amigas y convertida en Súper Sailor Moon, logra vencer a Vadiane, que es absorbida por el agujero negro que había creado para absorber los sueños de los niños.



DIFERENCIAS CON EL MANGA
Sailor Moon no muestra muchas diferencias con el manga, que por cierto en nuestro país ha sido publicado por Glenat.. En la primera temporada, La aparición de los Cristales Arco Iris y el romance entre Ramiro y Kari son las únicas novedades en la versión animada. En Sailor Moon R, para no alcanzar el momento creativo de Naoko Takeuchi, se crearon los 13 episodios de la saga de Alex y Annie, que no existen en el manga, donde las chicas no pierden la memoria al final de la primera parte. La saga de la Luna Negra es idéntica al manga, salvo que Sailor Plutón muere en el manga y que Chibiusa no se convierte en Sailor Chibimoon hasta la siguiente etapa animada. Tampoco mueren en el anime las cuatro hermanas de la maldad. Lo mismo que la aparición de Diana, que se retrasa hasta "Sailor Moon SuperS". La siguiente parte, la de la Saga de Grial, es la que más se mantiene fiel a la trama argumental del manga. Mientras que la Saga del Circo de la Luna Muerta convierte a Neherenia, tía de Usagi y la hermana malvada de la Reina Selenity en tan sólo el reflejo de la pesadilla de una niña. En el episodio 133, por fin aparece Diana. El final de la serie, "Sailor Moon Stars", es el que tiene más novedades con respecto al manga. Ni Chibiusa, ni las Guerreros del Futuro acuden a la batalla final. La princesa Kakyuu y las Sailor Stars mueren y no resucitan. Y lo peor de todo.... ¡Mamoru y Usagi no se casan como en el manga!

Mike Sánchez

Fichas Personajes





SAILOR MOON - Guerrero Luna
Nombre: Usagi Tsukino (Bunny Tsukino)
Alter-ego: Princesa Selene de la Luna
Al inicio de sus aventuras tiene 14 años
Cumpleaños: 30 de Junio
Piedra de nacimiento: Perla
Signo: Cáncer
Grupo sanguíneo: 0
Estudia en el Juuban Gakuen, en Minato, Tokyo.
Comida favorita: Helados y pasteles
Odia: Las zanahorias
Colores favoritos: Rosa y blanco
Deporte favorito: Sillón ball
Dobladora japonesa: Kotono Mitsuishi



SAILOR MERCURY
Guerrero Mercurio
Nombre: Ami Mizuno (Amy Mizuno)
Cumpleaños: 10 de septiembre
Piedra de nacimiento: Aguamarina
Signo: Virgo
Grupo sanguíneo: A
Estudia en el Juuban Gakuen, en Minato, Tokyo
Comida favorita: Sandwiches y Anmitsu
Odia: El atún de cola amarilla
Color favorito: Azul claro
Deporte favorito: Natación y jugar al ajedrez
Dobladora: Aya Hisakawa



SAILOR JUPITER
Guerrero Jupiter
Nombre: Makoto Kino (Patricia Kino)
Cumpleaños: 5 de diciembre
Signo: Sagitario
Grupo sanguíneo: O
Recién trasladada a Juuban Gakuen
Comida: Pastel de cereza y pastel de carne
Color: Rosa claro
Hobby: Le encanta cocinar e ir de rebajas
Dobladora: Emi Shinohara



SAILOR MARS
Guerrero Marte
Nombre: Rei Hino (Ray Hino)
Cumpleaños: 17 de abril
Signo: Aries
Grupo sanguíneo: AB
Estudia en la Escuela para chicas T. A.
Comida favorita: Fugu y Thai
Odia: Los espárragos en lata.
Colores: Rojo y negro
Vive con su abuelo en el templo Ikawa
Mascotas: Los cuervos Fobos y Deimos
Doblada por Michie Tomizawa

SAILOR CHIBI MOON
Chibiusa
Chibi Usagi Tsukino
Cumpleaños: 30 de Junio
Signo: Cáncer
Grupos sanguíneo: O
Estudia en Juuban Elementary School
En el S. XXX es conocida como Pequeña Dama
Comida favorita: Pudding
Odia: las recetas de Usagi (Bunny)
Mascota: el robot Luna-P
Dobladora: Kae Araki



SAILOR VENUS
Guerrero Venus
Nombre: Minako Aino (Carola Aino)
Cumpleaños: 22 de octubre
Signo: Libra
Grupo sanguíneo: B
Primera guerrero aparecida como Codename Sailor V
Estudia en el Shibakouen Gakuen, en Minato
Comida: Gyouza, Ramen y Arroz al curry
Odia los champiñones
Colores: rojo y amarillo
Hobby: cantar y actuar
Dobladora: Rika Fukami





SAILOR NEPTUNE
Guerrero Neptuno

Michiru Kaiou (Vicky Kaiou)
Cumpleaños: 6 de marzo
Signo: Piscis
Grupo sanguíneo: 0
Estudia: Mugen Gakuen
Color favorito: Azul
Hobby: Violín
Dobladora: Masako katsuki.



SAILOR URANUS
Guerrero Urano

Nombre: Haruka Tenou (Timmy Tenou)
Cumpleaños: 27 de Enero
Signo: Acuario
Grupo sanguíneo: B
Estudia en el Mugen Gakuen
Color: Dorado
Hobby: Correr sobre un motor



SAILOR PLUTO
Guerrero Plutón
Nombre: Setsuna Meiou (Raquel Meiou)
Cumpleaños: 29 de Octubre
Signo: Escorpio
Grupo sanguíneo: A
Hobby: corte y confección
Poco más se sabe de la guerrero que guarda la puerta del espacio y el tiempo.
Doblada por Chiyako Kawashima



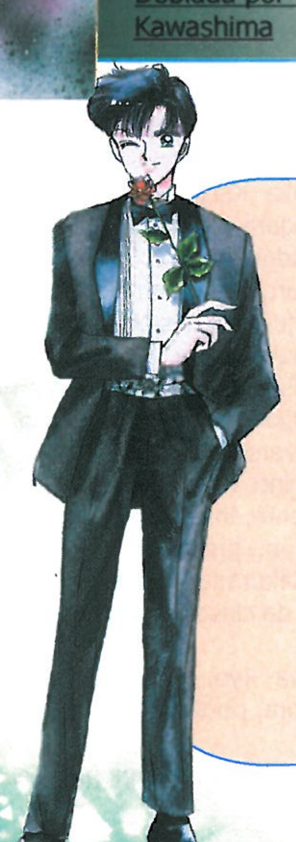
SAILOR SATURN
Guerrero Saturno

Hotaru Tomoe (Andrea Tomoe)
Cumpleaños: 6 de Enero
Signo: Capricornio
Estudia: Mugen Gakuen
Color favorito: Violeta
Hobby: Coleccionar muñecas

LUNA & ARTEMIS

De los dos gatos procedentes del Milenio de Plata, Artemis fue quien devolvió sus recuerdos a Minako, mientras Luna hizo lo propio con Usagi. Desde entonces, siempre han estado apoyando y ayudando a las guerreros en sus distintas misiones. En el futuro, tendrán una hija, una gatita llamada Diana y que se convertirá en la compañera de Sailor Chibi Moon.

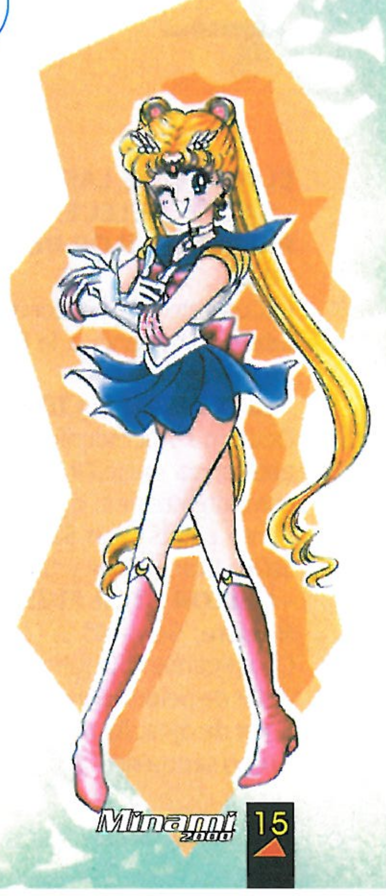






TUXEDO KAMEN El señor del antifaz
Mamoru Chiba - (Armando Chiba)

Alter-ego: Endymion, príncipe de la Tierra
Cumpleaños: 3 de agosto
Grupo sanguíneo: A
Signo: Leo
Estudia: Instituto de Tecnología Azabu
Color favorito: Negro
Doblador: Tohru Furuya





EL RESTO DE LAS GUERREROS

- SAILOR SELECE, SAILOR PALACE, SAILOR BESTA, SAILOR JUNO

ExCuarteto de Amazonas, viajarán al futuro para servir a la Reina Serenity en Cristal Tokyo.

- SAILOR STAR LIGHTS

Ocultan su personalidad bajo apariencia masculina y como componentes del grupo musical The Three Lights. Son Sailor Star Fighter, Sailor Star Healer y Sailor Star Maker.

- SAILOR STAR FIGHTER

Nombre: Seiya Kô
Cumpleaños: 30 Julio
Color de pelo: Negro
Color de ojos: Azul
Grupo sanguíneo: A
Pertenece a: Club de fútbol americano
Hobby: Rugby
Asignatura favorita: Educación física
Asignatura que odia: Literatura
Comida preferida: Hamburguesas
Tiene problemas con: Las chicas
Ataque: Star Serious Laser

- SAILOR STAR HEALER

Nombre: Yaten Kô
Cumpleaños: 8 Febrero
Color de Pelo: Gris
Color de ojos: Verde
Grupo sanguíneo: B
Pertenece a: Homecoming Club
Hobby: Cámaras
Asignatura favorita: Arte
Asignatura que odia: Educación física
Comida preferida: Caviar
Tiene problemas con: Esfuerzos físicos
Ataque: Star Sensitive Inferno

- SAILOR STAR MAKER

Nombre: Taiki Kô
Cumpleaños: 30 Mayo
Grupo sanguíneo: AB
Color del pelo: Marrón
Color de ojos: Púrpura / morados
Pertenece a: Club de literatura
Hobby: Recitar poesía
Asignatura favorita: Literatura
Asignatura odiada: ninguna
Comida preferida: Sushi (pescado crudo con arroz)
Tiene problemas con: Discusiones
Ataque: Star Gentle Uterus

- SAILOR CHIBI CHIBI

Se trata de la parte buena, la semilla estelar de Sailor Galaxia, convertida en un ser independiente al abrazar el mal ésta última.

- SAILOR GALAXIA

Se fusionó con el Caos y sólo pretende el fin de todo lo vivo, ha capturado a algunas Guerreros y, tras arrebatarles sus semilla estelar, las utiliza como esclavas. son las Sailor Animates.

- SAILOR IRON MOUSE, SAILOR ALUMINIUM SIREN, SAILOR LEAD CROW, SAILOR TIN NYANKO, SAILOR RETE, SAILOR MUNEMOSHOUE, SAILOR HEAVY METAL PAPILLON, SAILOR X, SAILOR FAI

Son las Sailor Animates, servidoras de Sailor Galaxia en su destrucción del Universo.

Por el lado del Bien

La familia de Usagi: Está formada por Kenji Tsukino y Ikukko Tsukino, que tienen dos hijos, Usagi, nuestra protagonista, y el revoltoso Shingo Tsukino.
Aparte, tenemos a los siguientes personajes secundarios:
Naru Osaka Kary, la mejor amiga de Usagi, llegará a enamorarse de uno de los malvados, Ramiro.
Motoki Furuhata Mauricio, el chico del salón de juegos. Las chicas piensan que es muy guapo.
Unazuki Furuhata, Tanya, la hermana de Mauricio y compañera de Mamoru en la Universidad.
Gurio Umino el terrible Camilo, impertinente, insufrible.... en dos palabras im...presionante.
Haruna Sakurada la profesora Mariana, da clases en el Instituto Yuuban.
Ryo Urawa Ryo, el chico del que Amy se enamora, portador de un cristal arco iris.
Yuuichirou Kumada Fernando, el

enamorado de Rei y ayudante del Abuelo Hino en el santuario.
Helios: El último de una raza de Unicornios Pegasos, que busca la ayuda de Chibiusa.
Kakeru Oozara: Astrónomo, protagonista, junto a Luna de la pelicula Sailor Moon S
Himeko Nayotake, la prometida de Kakeru y la primera astronauta japonesa en viajar al espacio.

Por el lado del Mal

REINO DE LA OSCURIDAD Sailor Moon

A las órdenes de Metalia, se encuentra la Reina Beryl, que envía Youmas (demonios) a la tierra para obtener energía de los seres humanos con la que despertar a Metalia. Tiene cuatro lugartenientes que se irán turnando en los enfrentamientos con las guerreros. primero Jadeite (Daniel), despues Nephrite (Ramiro) que se enamorará de una humana, Kary, y dará la vida por ella. Por último, Zoisite y Lord Kunzite, que emprenderán la búsqueda de los fragmentos del Cristal de Plata, los cristales Arco Iris, para poder conquistar el mundo.

LA PAREJA ALIENÍGENA - SAILOR MOONR

Eiru (Alex) y Ann (Annie), dos extraterrestres, llegan a la tierra dispuestos a sobrevivir a costa de la energía de los humanos, usando como reserva el Makaiju, el Árbol de la Maldad. Adoptan personalidades humanas, las de los hermanos Seijuurou y Natsumi Ginga

LA LUNA NEGRA - SAILOR MOON R

Procedentes del planeta Némesis, llegan a la tierra los componentes de La Luna Negra. Primero el cuarteto de Ayakasi Sisters (Las Hermanas de la maldad), que son Cooan (Kermesite), Beruche (Bertierite), Karaberas (Kalaberite) y Petz (Petsite), que atacan a los humanos mediante sus esclavos, los Droids. Son comandadas por Rubeus, en una nave espacial procedente del siglo XXX, desde donde dirigen sus operaciones los líderes de Némesis: Prince Demando (Príncipe Diamante), Safiiru (Zafiro) y Esmeraoodo (Esmeralda). Aunque quien gobierna en la sombra es Wiseman (El hombre sabio), quien en realidad es el terrible Fantasma de la Muerte. Wiseman llega a transformar a Chibiusa en la mortal Dama Negra.

DEL ESPACIO EXTERIOR Sailor Moon R The Movie

Del espacio procede Fiore, un extraterrestre de corazón débil y dominado por la flor Kinsenian, un engendro vegetal cuyo único fin es la destrucción de la vida, siempre parasitando sobre algún ser vivo susceptible de ser dominado. Su cariño por Mamoru será decisivo en el enfrentamiento con la flor Kinsenian

THE DEAD BUSTERS - SAILOR MOON S

Los Dead Busters, a las órdenes del Pharaon 90, son dirigidos por el profesor Souichi Tomoe, un investigador descarriado, capaz de introducir en su propia hija la semilla del Mesías del Silencio. Tiene como ayudante a Kaori Naito (Yuka), que a su vez dirige a sus secuaces, las componentes de "Brujas 5", es decir: Kaolinite, la propia Yuka, Eudial (Eugenia), Mimete , Viluy (Beatriz), y Tellu (Marta). Para despertar al Mesías, deberá
n absorber la energía humana utilizando Daimons, (Demonis)

SNOW KAGUYA SAILOR MOON S The Movie

Kaguya Nívea es la entidad que pretende cubrir la Tierra de una inmensa capa de hielo y nieve en este segundo largometraje. Tiene a su servicio a entidades menores, las Snow Dancers, que se enfrentarán a las Guerreros antes del encuentro final con su creadora.

EL CIRCO DE LA LUNA NEGRA - SAILOR MOON SUPER S

La Reina Neherenia, dirige el Circo de la Luna Negra. Tía de Usagi en el manga, odia a las guerreros y a todo lo que le recuerde al Milenio de Plata, de donde fue desterrada. A sus órdenes tiene a la nigromante Zirconia, que tiene la misión de capturar a Helios, portador del Cristal de Oro, el último habitante de Erusion, un pueblo de unicornios pegasos, y destruir a las Guerreros. Para ello, cuenta con dos equipos de amazonas: El Trío y el Cuarteto. El primero, compuesto por Ojo de Halcón, Ojo de Pez y Ojo de Tigre, se enfrentarán a la guerreros, mientras el cuarteto, formado por Seresere, Parapara, Junjun y Besbes, que tienen el destino de atrapar a Helios. Tanto unos como otros cambiará
n de bando, terminando el Cuarteto de Amazonas sirviendo a la Reina Serenity en Cristal Tokyo.

VADIANE SAILOR MOON SUPER S MOVIE

Vadiane es la Señora del mundo de las pesadillas, que pretende adueñarse del mundo a través de los sueños de los niños, acumulados como energía en un agujero negro del sueñ
o. Se vale de cuatro duendes flautistas para atraer a los infantes: Peruru, Pururán, Bananu y Orangiya. Peruru se dará cuenta de las intenciones de Vaidane y desertará.

SAILOR GALAXIA SAILOR MOON STARS

Persiguiendo a las Sailor Star Lights y a su princesa, Kakyuu, Llega Sailor Galaxia, la antigua gran Guerrero Dorada (Golden Senshi), dispuesta a destruir la tierra con su cohorte de servidoras, las Sailor Animates, guerreros de la justicia a las que Sailor Galaxia ha robado su semilla estelar, su alma.



Art Book

Sailor Moon tiene una de las mejores colecciones de libros de ilustración en todo el mungo del manga y el anime. Y sí, digo colección, porque eso es lo que forman los cuatro volúmenes de ilustraciones basados en el manga de Naoko Takeuchi que se han publicado. Su título es "Pretty Soldier Sailor Moon", en Vol.1, 2, 3 ó 4. Los cuatro forman una de las mejores compras que puedas hacer. Un, en definitiva, "must be" en tu colección, aunque no te guste el shojo (y casi diría aunque no te guste Sailor Moon).
Existen, como podrás suponer, muchos libros de arte también basados en el anime. Pasando por todas las series, y contemplando todos ellos muchísimos aspectos. Siempre los hemos visto en los salones, pero... ¿nos hemos parado a echarles un vistazo? Si lo haces, quizás te sorprendas...

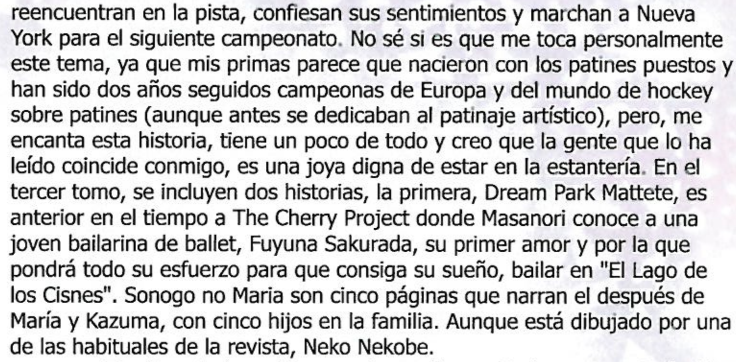



PRETTY SOLDIER
SAILORMO
美少女戦士セーラー
原画集 vol.III
PRETTY SOLDIER
SAILORMOON
美少女戦士セーラームーン
原画集 vol.IV
NAOKO TAKEUCHI
PRETTY SOLDIER
SAILORMOON
美少女戦士セーラームーン
原画集 vol.I
NAOKO TAKEUCHI
武内直子

NAOKO TAKEUCHI



Biografía



¿Quién es Naoko Takeuchi? Sí, exacto, acertaste, la autora de Sailor Moon, por aquel entonces (1992) tenía solamente 25 años. Nació en Kofu y se licenció en Química. En 1986, ganó dos veces el premio de Mejor Artista Revelación de la Revista Nakayoshi. En septiembre de ese mismo año, debutó con la obra titulada Love Call en la edición especial Nakayoshi Deluxe, a partir de entonces, empezó a dibujar regularmente para la revista.

El 6 de diciembre de 1988 apareció su primer tomo, Chocolate Christmas, que incluye Wink Rain. Creo que podría considerarse como su niñito pequeño, dulce, cuco, bonito, lleno de sentimientos. Ryôko Handa va a pasar la nochebuena sola en casa escuchando la voz de su locutor favorito, Choco-san, en un programa de radio "Chocolate Night", cuando le oye decir que es su cumpleaños y que odia la navidad porque hay que pasarla en pareja. La chica decide llevarle el pastel que le había traído su padre antes de dejarla sola aunque no llega a conocerle. Un año más tarde descubre que es su compañero de clase, Keiki Ôhara, con el que siempre se había peleado e intentado hacer de celestina para su amiga Makiko. Cuando va al programa e incluso participa en él, se da cuenta que cada vez le gusta más Keiki o Choco y se lo dice, una maravilla, una preciosidad. La segunda historia gira alrededor de un triángulo amoroso: Marin, Itôki y Aya y con la presencia del cachondo Koizumi nos encontramos con un aire más desenfadado y relajado, con el preludio de guiños cómicos que tanto le gustan.

Dos años después sale a la venta el único tomo de María, que tras su éxito, se publica de la mano de Teen's Heart (420 yens y escrito por Marie Koizumi) un libro de ilustraciones sobre la serie. Un protector misterioso decide cargar con todos los gastos de Maria Fuyumi con la única condición de que le escriba de vez en cuando y si de mayor ésta quiere, que se case con él. Cuando conoce al distante y frío Kazuma no puede evitar enamorarse poco a poco de él y dudar sobre cumplir su promesa o no, pero, parece que a Naoko le gusta eso de las dobles personalidades y vuelve a coincidir en el mismo argumento.

Y como colofón, aparecerían a partir de 1991 los tres tomos de The Cherry Project donde encontramos las aventuras y desventuras de una patinadora en potencia, Chieri Asuka, más conocida como Cherry, que será escogida para ser la pareja del campeón de Japón Masanori Tsuzuki aunque tendrá como rival, tanto en la pista de hielo como con el corazón del chico, a la temible Kyanti Akiyama, apodada como Princesa. La pobre chica tiene que sufrir los celos y trampas de sus enemigas, la retirada de su compañero (ya que el padre de Masanori quiere que lo deje) pero el campeón juvenil Wataru Kikuchi le apoya en todo momento. Aún así, todo vuelve a su cauce, se reencuentran en la pista, confiesan sus sentimientos y marchan a Nueva York para el siguiente campeonato. No sé si es que me toca personalmente este tema, ya que mis primas parece que nacieron con los patines puestos y han sido dos años seguidos campeonas de Europa y del mundo de hockey sobre patines (aunque antes se dedicaban al patinaje artístico), pero, me encanta esta historia, tiene un poco de todo y creo que la gente que lo ha leído coincide conmigo, es una joya digna de estar en la estantería. En el tercer tomo, se incluyen dos historias, la primera, Dream Park Mattete, es anterior en el tiempo a The Cherry Project donde Masanori conoce a una joven bailarina de ballet, Fuyuna Sakurada, su primer amor y por la que pondrá todo su esfuerzo para que consiga su sueño, bailar en "El Lago de los Cisnes". Sonogo no Maria son cinco páginas que narran el después de María y Kazuma, con cinco hijos en la familia. Aunque está dibujado por una de las habituales de la revista, Neko Nekobe.



El salto a la fama fue ese mismo año con Codename wa Sailor V, publicado en la revista Runrun, también de Kodansha. En ella se cuenta como Artemis, un gato blanco que habla, se presenta ante Minako Aino, una joven estudiante de secundaria, y le encomienda la misión de acabar con la Agencia Oscura y para ello se transformará en Sailor Venus. Su amiga del alma es Hikaru y se enamora de Higashi-senpai, que es el "culpable" de que la chica lleve un lazo rojo en el pelo, como le queda tan bien según él... En 1994 salió el segundo tomo y, en 1997, el tercero. No os cuento más porque seguramente podremos disfrutar de ella en España. Lo que iba a ser una obra corta se convirtió en la semilla del éxito y fama mundial de Naoko-sensei, Sailor Moon, del que tomó base e incluso formó parte del mismo.

Durante los cinco años siguientes, aun estando concentrada en su obra maestra, no dejó de lado las historias cortas, en 1993 se recopilaron en Miss Rain, seudónimo de Rena Kuramitsu ya que, vaya a donde vaya, siempre suele llover. Tras una fiesta de su padre, como la cenicienta, deja sus zapatos que son recogidos por Kei Furukawa, con el que bailará el vals del amor. Boku no Peers Girl tiene como protagonistas a los gemelos Yumi y Yûki que les gusta el béisbol, aunque la presencia de Kageura rompe la armonía entre ellos ya que Yumi se enamora de él y su hermano se consume por los celos. July Marmalade Birthday (vaya, esto parece una fiebre ^_^) tiene como protagonista a Mina Moriyama que recibe para su cumpleaños un bote de mermelada con una muñequera de tenis dentro (aquí ya comienza a dislumbrarse la afición de la autora) pero no sabe de quién es. Está enamorada del popular Amari aunque éste al principio no quiere reconocer que también. Maigo no Swing: Mima Watami está estudiando Física pero necesita la ayuda de un profesor particular, Maejima, del que acaba enamorándose pero tiene como rival a su propia hermana, Sawako, todo un dechado de virtudes. Y la última: Itsumo ishô ne juega con el tiempo y los recuerdos de Toshi, Yumiko y su perrito Anirin.

En enero de 1995 se publicó Prisma Time con cuatro historias: Tamaki Peppermint, Saura Sunset, Mitsuki Moonglow (las protagonistas van al mismo instituto) y Gomen ne Wednesday. Y lo último que tenemos de esta mujer es P.Q. Angels, aquí no es el que besa una rana tiene un príncipe sino que el que besa a dos cucarachas tendrá a Peanut y a Kyuri (-_-U), dos extraterrestres muy particulares que tienen prohibido hacer daño o enamorarse de un humano y deben protegerse entre ellos. Pues eso es todo por el momento. A mí, personalmente, me gustan más sus primeras historias, son más reales, más curiosas, una verdadera delicia.

Chiisai
Chiisai@lynxman.net

·Nombre: Naoko Takeuchi.
·Cumpleaños: 15 de Marzo.
·Estado Civil: Soltera.
·Influencias artísticas declaradas: Yamato, Votoms, Harlock, el proyecto Apolo de la NASA.
·Anime preferido: Sailor Moon.
·Aficiones: conducir su Porsche y su Ferrari, ir de compras, leer, coleccionar antigüedades, tirarse en el sofá.
·Ha aprendido las técnicas de dibujo gracias a: Sí misma.
·Si no hubiera sido mangaka sería: Una esposa.
·Ser mangaka implica: Ser constantemente creativos y no tener miedo del tiempo empleado en hacer un trabajo. Es un oficio divertido pero también muy duro, porque necesita determinación y mucha energía.
·Suele trabajar: De noche. Se levanta a media tarde y se pone a dibujar. Cuando acaba son alrededor de las 4 de la mañana.
·Es fan suyo: Kia Asamiya.
·Es fan de: Kia Asamiya, y colaboró con él diseñándole vestidos para Nerima Queen (Assembler OX)
·Cuando iba al colegio tenía uniforme de: Marinerita, por supuesto. Y le encantaba.

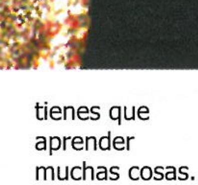
DOBLADORES



SAILOR MOON. ENTREVISTA A LOS SEIYUUS

¿A quién no le gustaría conocer a la persona que dobla la voz de su personaje preferido?¿O a quién no le sorprendería preguntar a alguien la hora y que te respondiera con la voz de Usagi? Pues nosotros, después de muchos meses de trabajo y de investigación (...) hemos logrado entrevistar a algunos de los actores de doblaje de Sailor Moon. Además de haberles realizado una entrevista, nos han contado cosas sobre su profesión, la cual no es muy conocida por la gente, pero es muy importante.

La serie llegó al estudio Vulpi-Yuri (que es donde se dobla) en japonés, pero, para facilitarlo, el guión venía en inglés. Entonces llegó lo más difícil, encontrar la voz ideal para cada personaje. Muchos actores hicieron las pruebas (que consistían en una pequeña entrevista y en doblar un fragmento de la serie), pero pocos fueron los que seleccionaron. Una vez seleccionados los actores, comenzó el doblaje de la serie, que aunque parezca fácil, es todo lo contrario, para doblar un solo capítulo tardan unas cuatro horas, que pueden aumentar, dependiendo de los diálogos y de su dificultad. Los actores tienen que estar viendo la secuencia en una pantalla mientras leen los guiones procurando que la voz concuerde con el movimiento de la boca. Todo esto sumado a la dificultad de mantener mucho tiempo la voz cambiada es el resultado es el resultado que nos hace disfrutar con nuestra serie favorita. A continuación reproduciremos íntegra la entrevista que realizamos a los actores :



P.1.¿Por qué elegiste esta profesión?

R. 1.-ADELAIDA-BUNNY. Yo siempre he querido ser actriz, y esto también lo es.

2.-PEPA-REI. Porque me gusta , había hecho teatro, y el doblaje es otra forma de seguir interpretando.

3.-ANA Mª-AMI. Porque quería hacer algo con mi voz.

4.-BEA-MINAKO. Porque en mi casa, mi padre lleva 52 años doblando, y por ahí empecé.

5.-CONCHI-CHIBI. Yo soy actriz, y elegí esta profesión porque es una rama más de la interpretación.

6.-MARIO-MAMORU. Porque hacía teatro, y para buscarme la vida me metía a actor de doblaje, y además, se me da bien.

P.2.¿Cuánto tiempo llevas en ello?

R. 1.- 6 años.

2.- 6 años.

3.- 5 o 6 años.

4.- 6 años.

5.- 11 años.

6.- 6 años.

P.3.¿Es difícil ser actor/actriz de doblaje?

R. 1.- Sí, es difícil, pero como es una profesión muy bonita, pues lo haces con mucha ilusión.

2.- Sí..., sí que es difícil.

3.- Es tan difícil como cualquier otra profesión, tienes que aprender muchas cosas.

4.- Bastante... es un mundo bastante duro; como trabajo por libre conlleva muchos altibajos.

5.- Sí, si es difícil.

6.- Si pretendes hacerlo bien, es difícil ; pero para hacer una chapuza...

P.4. ¿Recomendáis vuestra profesión a la gente que le guste?

R. 1.- Claro, todo el mundo se tiene que dedicar a lo que le guste.

2.- Sí, si te gusta la interpretación, sí. Para mí es más difícil la interpretación que encajar el diálogo con el movimiento de la boca.

3.- Desde un punto de vista práctico... no, porque hay más dobladores que trabajo.

4.- Sí, lo que pasa es que hoy en día está difícil, pero bueno..., si te gusta, sí, desde luego.

5.- Sí, claro.

6.- Sí, la recomendaría, porque si te gusta..., pero no, porque hay muchos actores.

P.5.¿Os ha gustado el argumento de S.M. ?¿Por qué?

R. 1.- Sí, está bien para ser una serie de dibujos.

2.- Al principio no se entendía muy bien, pero después sí. Además me identifico con mi personaje.

3.- No especialmente, no me parece muy interesante.

4.- Sí, me ha parecido algo distinto, aunque me costó entender de qué trataba.

5.- Sí, me parece que tiene mucha densidad, y eso me gusta.

6.- Sí, me gustaba mucho, era sorprendente.

P.6.¿Qué es lo que más te cuesta doblar de tu personaje?

R. 1.- Que es muy gritona y me destrozo la garganta.

2.- Los gritos son difíciles, y también cuando empieza a contar frente al fuego, necesito varias frecuencias.

3.- Que es una chica muy introvertida, tímida, dulce, y yo soy todo lo contrario.

4.- Pues, al principio, hacerte con ellos y conocerles.

5.- Que es una niña, y yo no

6.- Pues, el señor del antifaz es bastante difícil.

- Adelaida López = Usagi.
- Ana Mª Mari = Ami, Cooan y Kaolinite.
- Pepa Agudo = Rei, Naru, Reina Beryl, Esmeralda y Eudial.
- Alicia Sainz = Makoto.
- Beatriz Acaso = Minako, Luna y Shingo.
- Mª Dolores Díaz = Haruka.
- Chelo Vivares = Michiru y Mariana
- Marisa Marco = Hotaru, Setsuna, Karaberas.
- Conchi López = Chibiusa, Ann, Beruche, Dama Negra, Mimete y Viluy.
- Mario = Tuxedo Kamen, Artemis, Umino, Ryo, Diamante y Nephrite.
- Nacho Cuenca = Ail, Safiiru.
- Antonio Esquivias = Zoisite, Profesor Tomoe.
- Miguel Angel Varela = Kunzite.
- Fernando Elagido = Jadeite.

Por Equipo Red 5

LA VERDADERA HISTORIA DE SELENE Y ENDIMIÓN



Cuando era más chiiquitilla (Nota de Lázaro: Por Blas, Chii, juegos de palabras a estas horas no, please), mi abuela me contaba historias de la mitología griega y desde entonces soy una apasionada del tema, llegué a hacer una genealogía completa de los Dioses ¡es alucinante! Hace unos años, estaba haciendo un trabajo para Latín en la Universidad cuando me dejaron un libro completísimo con un índice y explicación de todos ellos, así que me aprendí algunos que me llamaban la atención, entre ellos, a nuestros queridos amigos Armando (Mamoru) y Bunny (Usagi), que gobernarán en el mundo futuro de la luna como Endimión y Selene. Y resulta que no son precisamente una parejita hecha y derecha, como la Santa Iglesia exige.

La genealogía de Endimión varía según los autores. Lo más frecuente es encontrárnoslo como hijo de Etlio, que lo es a su vez de Júpiter -el griego Zeus-, y de Cálice, aunque a veces se le atribuye por padre directamente al Dios de Dioses. Llevó a los eolios de Tesalia a Élida y reinó sobre ellos. Se casó -aunque no se ponen de acuerdo en el nombre de su esposa- y tuvo tres hijos: Peón Épeo, Etolo y Euricide (una chica). A veces se le asigna también otra hija, Pisa, epónimo de la ciudad del mismo nombre -la de la torre inclinada- en Élide.

Aunque la más célebre leyenda que se cuenta de Endimión es la relativa a sus amores con la Luna (Selene). Endimión, al que se representa entonces como un joven pastor de gran hermosura, inspiró una violenta pasión a la Luna [¡hala!] que se unió a él. Habiendo Zeus prometido a Endimión, a petición de Selene, concederle la realización de un deseo, éste escogió el don de dormirse en un sueño eterno, y así quedó dormido, permaneciendo eternamente joven [¡el bello durmiente!]. Según otras versiones, durante este sueño feliz es cuando la Luna lo vio y se enamoró de él. Esta leyenda se sitúa, ya en el Peloponeso, ya en Caria, cerca de Mileto. Dícese que Endimión dio cincuenta hijas a su amante [¿¡sólo!?].

Mientras que Selene pasa por ser, unas veces, la hija de Hiperión y Tía (o sea, prima de Júpiter-Zeus, así que nuestra querida amiga es prima-tía o prima-tía-ABUELA de Endimión); otras, por la del titán Palante, o por la de Helio (Sol) [solemos ver al Sol y a la Luna como hermanos, hijos de los dos primeros mencionados] asimismo, es tía de la famosa Circe que engatusó a Ulises [parece que todo queda en familia]. Se le representa como una mujer joven y hermosa que recorre el cielo montada en un carro de plata tirado por dos caballos. Es célebre por sus amores: con su primo Zeus tuvo una hija, llamada Pandia. En Arcadia, el dios Pan fue su amante (el que tiene cuernos, patas de ciervo y toca la flauta), quien le había dado como regalo una manada de bueyes blancos. A veces se atribuía también a sus amores el nacimiento del héroe Naxo (que ha dado nombre a la isla de Naxos, Grecia). Aunque lo más corriente es presentarla como amante del bello pastor Endimión.

Como podéis ver no nos recuerda, precisamente, a la preciosa guerrero que lucha por el amor [bueno, quizá el amor libre] y la justicia.

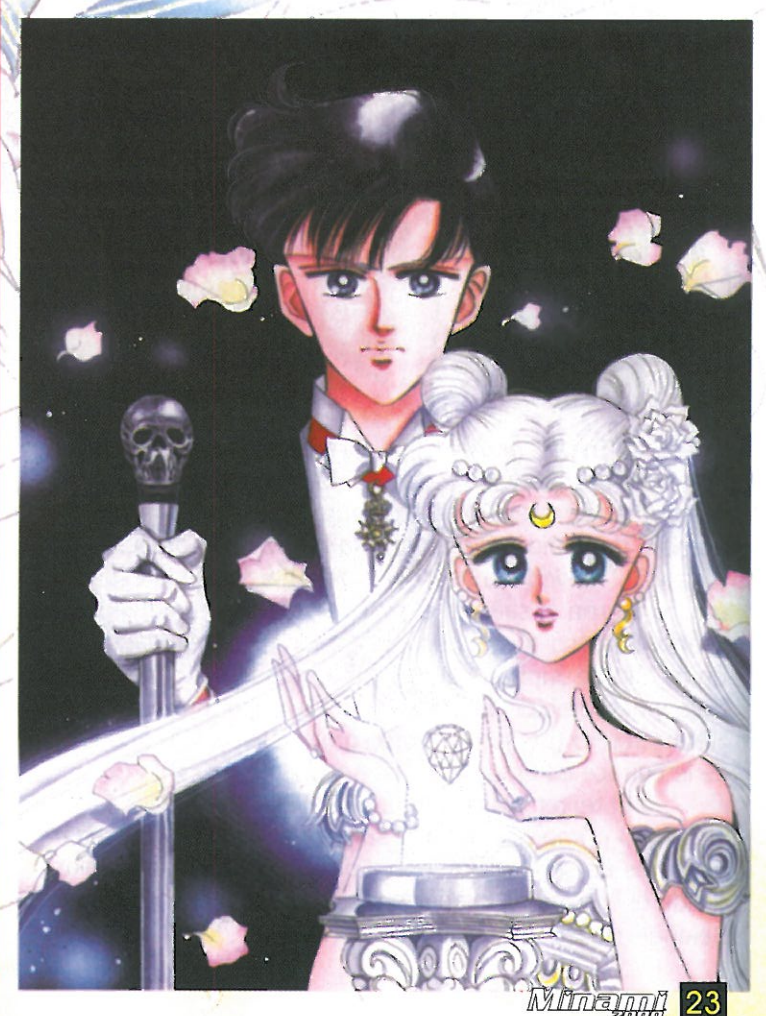
Chiisai
Chiisai@lynxman.net

DIME QUÉ GRUPO DE SANGRE TIENES Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

¿No os habéis preguntado nunca porqué en las fichas de personajes ponen siempre sus grupos sanguíneos, incluso obviando sus horóscopos? Los japoneses lo tienen muy definido y no te extrañes que alguno de ellos te pregunte por tu tipo de sangre, con ello saben cómo eres y si se llevarán bien contigo, vamos, como si de signos del zodíaco se trataran.

El O es el típico de los europeos, abiertos, extrovertidos, nada serios, suelen ser líderes, les gusta organizar (vaya, si esa soy yo), presidentes de empresas, etc, ¿no os recuerda a la alborotadora Sailor Moon? Los orientales suelen tener A (en Japón son prácticamente el 80 %), son reservados y sensibles, como Ami, Mamoru o Seiya. La B es para los raros, los americanos, los que pasan de todo, los que no tienen mucha relación con los demás, que les gusta la independencia, como Minako, Haruka, Yaten o mi querido Yuu de Marmalade Boy. Y por último AB, que cómo no, es la mezcla de los dos anteriores, algo así como Géminis, y esto lo puede confirmar el mismo Yuu. También puedes saber quién es tu pareja ideal, por ejemplo, quizá un japonés de tipo O quiera una sumisa mujer A, aunque en esta serie nos muestran todo lo contrario, tanto Mamo-chan como Seiya (A) se enamoran de la alocada Usagi. Psé. Bueno, ya podéis saber quiénes sois ^_^.

Chiisai
chiisai@lynxman.net

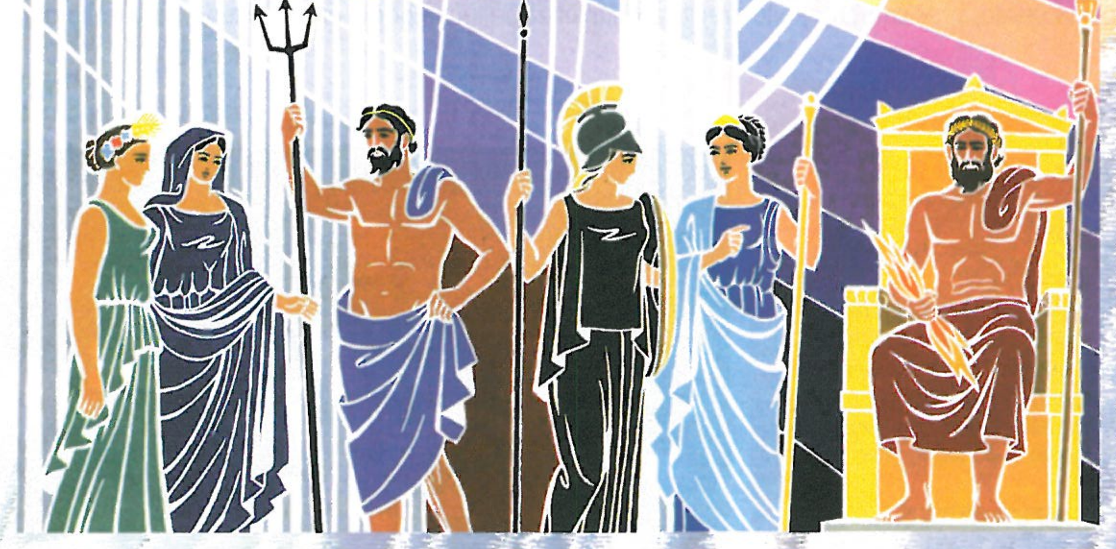


SAILORS, PLANETAS Y ¡POR TODOS LOS DIOSES! ¡VAYA FAMILIA!

Otra de las cosas que me llamó la atención de esta serie es la relación que tienen las sailors con sus planetas. Pero tiene un origen, está en los dioses romanos-griegos de los que tomaron su nombre y leyenda (otro trabajo que hice para la Universidad ^_^: "¿Por qué los planetas tienen nombres romanos?"), así que os hablaré sobre ellos, y podréis comprobar vosotros mismos si os recuerdan a nuestras amigas. Para no liaros demasiado, intentaré ir nombrando a los romanos en vez de a los griegos (a mi pesar), sobre todo a los principales.

En el sistema solar tenemos la estrella principal, el Sol, alrededor del cual giran los nueve planetas: Mercurio, Venus, Tierra, Marte -Los Asteroides- Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón.

MERCURIO -el dios griego Hermes-, es el mensajero de los dioses, calzado con alas, andaba siempre recorriendo veloz la distancia entre el cielo y la Tierra. Como planeta también es el más ligero -¿la dulce Ami?-. Hijo de Júpiter y Maya, la más joven de las Pléyades. La leyenda atribuye a Hermes la paternidad de varios hijos, como Autólico, abuelo de Ulises, que había heredado del dios la habilidad de robar sutilmente y, en algunas tradiciones oscuras, dicen que había tenido de Pené lope, infiel a Ulises, al dios Pan -amante de Selene-.



VENUS -gr. Afrodita- es el astro más brillante, lo que hace posible verlo a simple vista desde el amanecer hasta el anochecer. Por su rutilante hermosura recibió el nombre de la diosa del amor y la belleza -¿la presumida Minako?-. Hesiodo la describe como nacida de la espuma que formaron al caer en el mar los miembros mutilados de Urano. Se casó con el poco agraciado y cojo Vulcano -único hijo de Júpiter y Juno-, aunque amaba a Marte y tuvo innumerables amantes. Con Mercurio tuvo a Hermafrodita (de sus nombres griegos) y el hijo que más se le conoce es Eros, Dios del Amor.

El tercer planeta es **LA TIERRA** -gr. Gea-, elemento primordial del que surgieron las razas divinas. Tenemos un satélite, la Luna. Los dos astros más visibles desde la Tierra son los hermanos Sol y Luna -gr. Helios y Selene-, de los que recibieron el nombre.

MARTE -gr. Ares-, el dios sanguinario de la guerra y la violencia cedió su nombre al planeta rojo. Tiene dos satélites con nombre de dos de los hijos que tuvo con Venus: Fobos "Terror" y Deimos "Temor" -¿Rei y sus cuervos?-. Hijo de Júpiter y su mujer, Juno.

A estos cuatro primeros planetas les siguen **LOS ASTEROIDES** (en 1982 se habían contabilizado en 2.736) entre los que nos encontramos a las diosas Ceres, Palas, Juno, Vesta, Astrea -hija de Júpiter y Temis-, Hebe -de Júpiter y Juno- e Hygiea -hija de Asclepio que, a su vez, lo es de Apolo-.

JÚPITER -gr. Zeus-, el omnipotente rey de los dioses es también el gigante de la familia del Sol (es once veces mayor que la Tierra) -¿la alta y temible Makoto?-. Tiene 16 satélites entre los que están su copero Ganimedes, su nodriza Amaltea y algunas de sus muchas amantes: Calisto, Io, Europa -nieta suya por 8ª generación, buf-, Himalia, Metis -madre de Palas Atenea-, Pasifae, Carme, Leto -tuvo a Apolo y a Diana- Sinope y Leda. Es esencialmente el dios de la luz, del cielo sereno y del rayo, pero no se identifica con el Cielo (Urano), de igual modo que Apolo no se identifica con el Sol ni Neptuno con el Mar. Júpiter preside no sólo las manifestaciones celestes, provoca la lluvia, lanza el rayo y el relámpago, sino que, sobre todo, mantiene el orden y la justicia del mundo. Él mismo se halla sometido a los hados, de los que es intérprete y a los cuales defiende contra las fantasías de los demás dioses. Saturno que había sido advertido por un oráculo de que uno de sus hijos lo destronaría, trataba de impedir esta amenaza devorando a sus hijos e hijas a medida que Rea los iba teniendo (Vesta, Ceres, Juno, Plutón y Neptuno). Al nacer el sexto (Júpiter), su madre cambió al recién nacido por una piedra que fue tragada igualmente por Saturno. Con una droga devolvió todos sus hijos -piedra incluida- siendo, finalmente, destronado por ellos.

La primera, cronológicamente, de las esposas de Júpiter, es Metis, hija de Océano (y quien le proporcionó la droga para su padre). Gea predijo que si Metis daba a luz una hija, ella engendraría luego un hijo que destronaría a su padre. Por ello, el dios de los dioses se fundió con ella, y tiempo después, Hefestos (Vulcano) le partió la cabeza de donde salió Palas Atenea, diosa de la sabiduría. Luego fue con Temis, una de la Titánides y tuvo con ella a las Horas y a las Moiras. Después se considera que se produjo la boda sagrada con Juno, su propia hermana, de quien tuvo a Marte, Ilitia y Hebe, aunque tuvo infinidad de amantes con las que engendró dioses y mortales. Aunque



los mitógrafos, sobre todo desde la época cristiana, consideren todas esas uniones como otros tantos actos de libertinaje, los poetas y mitógrafos anteriores se esfuerzan por reconocer las razones profundas que llevaron al dios a dar hijos a las mortales. Por ejemplo, se explicaba el nacimiento de Helena como el deseo de disminuir la población excesiva de Grecia y Asia provocando un conflicto sangriento y el de Hércules como héroe capaz de librar a la tierra de monstruos maléficos. La procreación aparece en Júpiter como manifestación de una acción providencial.

Le sigue su padre **SATURNO** -Cronos-, que también le sigue en grandeza, como dios y como planeta -la Sailor de la destrucción con la pequeña Hotaru-. El movimiento de sus tres anillos recuerda el que se comiera a sus cinco hijos y fueran devueltos por una pócima suministrada por Metis. Algunos de sus 23 satélites tienen nombre de sus hermanos: Titán, Rea, Japet, Dione, Tetis, Hiperión y Febe.

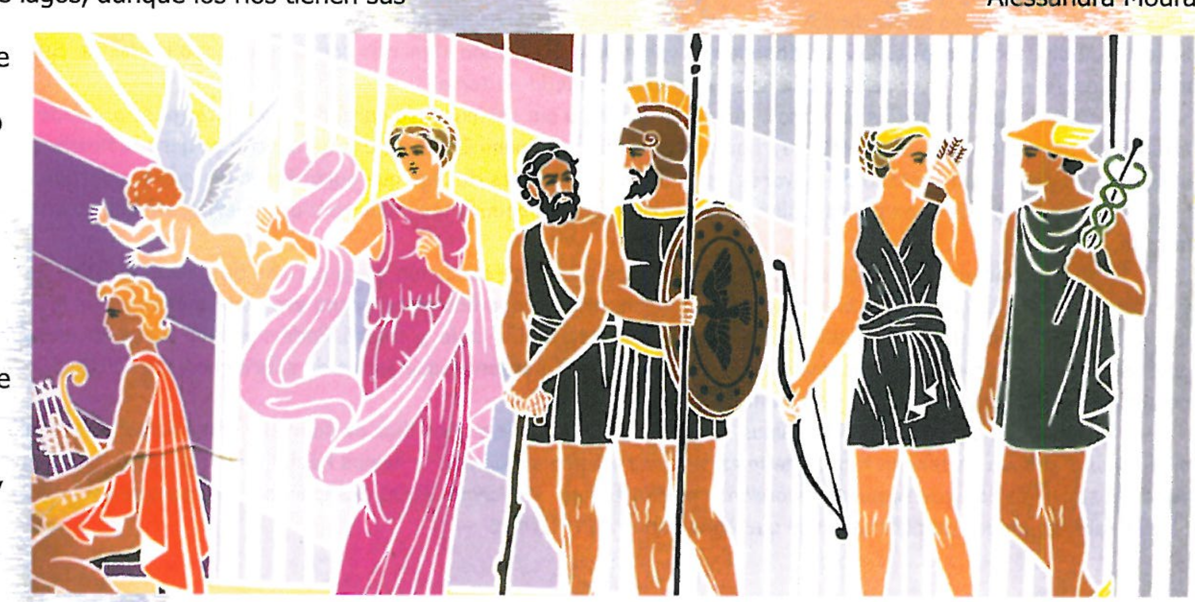
Y a continuación su abuelo: **URANO** -gr. Caos-. Se le dio nombre al planeta verde del dios de la agricultura, alguna de las acepciones de Urano -¡Temblor de Tierra!-. Tiene 15 satélites, siendo los cinco más importantes Titania, Oberón, Umbriel, Ariel y Miranda. Es hijo de Gea, la Madre Tierra.

El cuarto de los gigantes es **NEPTUNO** -gr. Poseidón-, dios del mar y planeta azul -¿Michiru?-. Tiene 6 satélites, entre ellos está su hijo Tritón y una divinidad marina, Nereida. El dios que reina sobre el mar no sólo tiene poder sobre las olas, sino que también puede desatar tempestades, desquiciar las rocas de las costas con un golpe de su tridente y hacer brotar manantiales. Al parecer, su poder no se limita al mar, sino que se extiende a las aguas corrientes y los lagos, aunque los ríos tienen sus propias divinidades. También era señor de una isla maravillosa: la Atlántida. Neptuno pasaba por haber tenido numerosos amores, todos ellos fecundos. Pero mientras los hijos de Júpiter eran héroes bienhechores, los de Neptuno, como los de Marte, eran casi siempre gigantes maléficos y violentos, El dios de los mares tiene una esposa "legítima", la nereida Anfítrite, de la que no tuvo hijos. Se representaba a Neptuno armado con el tridente, que es el arma por excelencia de los pescadores de atún, y montado en un carro arrastrado por animales monstruosos, mitad caballos, mitad serpientes, y rodeado de peces, delfines, animales marinos de toda clase, nereidas y genios diversos.

Y el último planeta, **PLUTÓN** -gr. Hades-, que está en el límite del sistema solar donde más allá se extiende trillones de kilómetros de espacio negro y vacío, recibió el nombre del dios del tenebroso mundo de los muertos -¿La guardiana de la Puerta del Futuro?-. Aun siendo muy pequeño, tiene un satélite, Charón (Caronte), el genio que, en su barca, baja las almas a los Infiernos. Hades significa "el Invisible", era raramente mencionado, ya que de hacerlo se temía excitar su cólera. Por eso se le designaba por medio de eufemismos. El sobrenombre más corriente era el de Plutón (también para los latinos), "el Rico", aludiendo a las riquezas inagotables de la tierra. Esto explica que Plutón, o Hades, sea representado a menudo sosteniendo un cuerno de la abundancia, símbolo de esta riqueza. Su leyenda más conocida es el rapto de Perséfone, hija de Ceres, con la que llegó a un acuerdo, la muchacha pasaría 6 meses en la Tierra con su madre (al estar contenta la Diosa de la Agricultura, llegaría la Primavera) y 6 meses con su marido (Otoño-Invierno).

Por si os habíais perdido, según la geneaología, tenemos a Júpiter como padre de Marte, Mercurio, Endimión y Atenea entre muchos otros, Selene es su prima, sus hermanos son Plutón y Neptuno que tienen como padre a Saturno, está tita Venus que le gustan mucho sus sobrinitos y el abuelito Urano que se lía con su nieta y Sailor Galaxia. Buf, todo queda en familia, quién lo iba a decir, ¿verdad?

Alessandra Moura



EL CONEJO DE LA LUNA



Parecerá extraño, pero detrás de la idea de Sailor Moon no sólo está toda esa relación de planetas y dioses greco-romanos, también hay algo de la propia tradición nipona. Si nos centramos en la protagonista vemos que la traducción de su nombre a Bunny no es nada casual. Por una vez esta traducción se ha hecho bajo los consejos de la productora japonesa y logrando uniformidad en todos los países de occidente en los que se ha difundido.

Bunny (conejito) es la traducción directa de Usagi, pero para verlo más claro, necesitamos observar su nombre completo. Tsukino Usagi es reconocido enseguida por cualquier japonés como tsuki no usagi, el conejo de la luna. Desconocido para nosotros, el conejo es un elemento de la tradición japonesa más clásica, quizá en el ámbito de las leyendas populares. Lo cierto es que muchas otras sociedades tienen una figura tradicional que identifican con las imágenes que parecen formar los reflejos y los cráteres de la superficie lunar. En el caso de Japón, esta imagen es la de un conejo que estuviera machacando arroz con un martillo para preparar mochi (un dulce típico parecido a nuestro algodón de azúcar, que se suele preparar para recordar el shogatsu, una fiesta de bienvenida del año nuevo en la que se visitan los difuntos y se pide por el nuevo año).

La narración de cómo el conejo llegó a la Luna tiene también su propia historia. No está allí por casualidad. Se cuenta que un viejo peregrino encontró un día un mono, un zorro y una liebre. El hombre estaba agotado por el viaje, y su edad avanzada le llevó a pedir un favor a los tres animales, que le consiguieran algo de comida mientras él se recuperaba. El mono, ni corto ni perezoso se subió a un árbol y comenzó a recoger frutas jugosas. El zorro, con su astucia y su habilidad para cazar, atrapó un ave para el viejo. La liebre, con gran pesar, volvió con las manos vacías.

Al ver al viejo con cara triste y cansada, se sintió culpable. Entonces, recogió ramas y hojas secas, encendió una pequeña hoguera y se lanzó dentro para ofrecerse a sí misma al hombre como alimento (esta historia se puede encontrar también en Saint Seiya relatada por Shiryu, aunque en vez de un mono participa un oso). El viejo, conmovido ante el trágico sacrificio del pobre animal, reveló su verdadera identidad: Era una divinidad de gran poder que cogió los restos de la liebre y los enterró en la Luna como monumento eterno a su gesto de solidaridad.

Esta historia de sacrificio y entrega - ¿y quién mejor que Sailor Moon para encarnar estos ideales? - se ha visto reflejada en la antigüedad en unas peculiares estatuillas llamadas netsuke, y hoy en día queda aún como un dicho para los niños que explica por qué los conejos saltan tanto: Para alcanzar a su 'héroe' que descansa en la Luna, lógicamente.

Conejogonzo
Gonzo@animefan.org

ENEMIGOS DEL MANGANIME

Buenas. Aquí deberían estar las opiniones de los redactores y colaboradores con respecto a Sailor Moon, pero un par de incidentes de última hora me han llevado a estar aquí (para desesperación de Rafa que tiene que cerrar la maqueta hoy) diciendo lo siguiente:

Veréis, la gente tiende a suponer que todos son como ellos mismos, "piensa el ladrón que todos son de su condición", reza el refrán. Por tanto, es lógico que creáis que la gente habrá pensado lo mismo que vosotr@s al ver una nueva revista en el mercado: "Bien, así hay más variedad y más donde elegir"; más o menos, ¿no?. Pues bien, resulta que hay un cierto colectivo que no.

En concreto yo hablo de dos personas, dos únicas personas que al mando cada una de un más o menos grupo empresarial (por llamarlo de alguna manera) quieren anteponer su voluntad a la de todo el mundo por la fuerza y a las malas. Supongo que por intereses monetarios, no me atrevo a pensar que sea por envidia o miedo editorial.

Resulta que estas dos personas, desde la sombra y sin dar nunca la cara, por supuesto (pese a que de nada les ha servido ese intento de permanecer en el anonimato), han tratado de que Minami 2000 dejara de existir y fuera retirada del mercado nada más salir a la calle. Es decir, han tratado de privaros por motivos personales de algo que quizá fuera de vuestro agrado, y evidentemente sin la más mínima consulta de si os parecía bien o no, sin que vuestra opinión les importara una mierda, sin que vosotr@s les importarais una mierda.

Bien, como ya decía, piensa el ladrón que todos son de su condición, pero para su desgracia en este caso el refrán no se cumplía y nosotros no sólo sí que damos la cara sino que además todo lo que habíamos hecho era por caminos y vías legales. Así pues, sus burdos intentos se han estrellado miserablemente. Minami 2000 ha salido, sale, y saldrá. Podéis probar todas las mezquindades que queráis, aquí os esperamos (me refiero no a vosotr@s sino a esas dos personas, que saben de sobra que esto va dirigido a ellos (no empleo la "@" no por olvido, sino porque son de género masculino)).

Por nuestra parte nos lo tomamos como un cumplido. Que a unos días de salir el primer número, normalmente el peor y el que más fallos tiene, ya te tengan tanto miedo es síntoma inequívoco de que lo hemos hecho bien, así que esto sólo nos anima a seguir. Y tened la seguridad de que seguiremos durante mucho tiempo, si Minami 2000 desaparece será porque así lo decidan l@s lectores, el aficionad@, no un par de pobres seres que en el fondo dan lástima.

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

Luchando por la justicia, el amor... y por ver una serie tranquilamente

A veces una serie puede realmente llegar a incluir algún elemento discutible o incluso no muy educativo. Pero en la mayor parte de las ocasiones, todas las críticas y censuras se basan en tonterías. Por supuesto que Mazinger es excesivamente violento para un niño de 5 ó 6 años... yo mismo crecí con esa serie y ahora, bajo el garaje de mi casa escondo un gigantesco robot con el que salgo a pelear con mis amigos. También es verdad que fue por ver Lupin III por lo que me convertí en ladrón aficionado. Desde que leí Ah! Mi Diosa, ni os podéis imaginar lo que gasto en teléfono esperando que un día me equivoque de número. Marmalade Boy hace que me dedique a dar clase y me enamore de chicas pequeñas (ehmm...) (Nota de Lázaro: Esto es un chiste privado que por razones que deben resultar evidentes es mejor que no explique).

Es con Sailor Moon con la que debería tener más cuidado, sin embargo. Por lo visto, en Italia la presidenta del colegio nacional de psicólogos ha dado la voz de alarma. Y lo ha dicho de forma clara, directa y sin exageraciones: "Niños, no veáis Sailor Moon, que os hace volveros homosexuales". La noticia tuvo en su momento el suficiente eco como para aparecer en varios periódicos de tirada nacional, y como consecuencia de ello han surgido las inevitables protestas y gritos de las asociaciones de padres escandalizados. Todo se basa en un único caso de un chico de 8 años al cual sus padres han sometido a terapia por insistir en que se quería vestir como su heroína la guerrero Luna (Nota de Lázaro: Reblas, relavirgen y retodoslossantos, cuando uno ya creía haberlo visto todo...).

Todo esto me hace pensar muchas cosas. Por una parte me sorprenden tanto los padres como la psicóloga. Los padres por la alarma que representa para ellos que a sus hijos les guste Sailor Moon. Todos hemos tenido nuestros ídolos, personajes con los que nos queríamos identificar, y personalmente nunca he visto que ello creara ningún problema ni en mí ni en mis amigos. ¿Quizá es por ser Usagi una chica? ¿Acaso suponen que una persona del otro sexo no puede representar valores deseables o ejemplares para uno mismo? ¿O sólo siguen siendo tan machistas para considerar que Harlock, El Zorro o DeLaCierva puedan ser buenos modelos para una niña, pero Usagi, Kinsey Millhone o Madame Curiè no presentan ningún valor respetable para que un niño se fije en ellas?

Me sorprende más la psicóloga que, basada en un sólo caso, se deja llevar al extremo de unas acusaciones como estas. Y me sorprende aún más por lo ingenuo de sus afirmaciones. Las suyas y las de todo el murmullo que se crea alrededor, claro. Resulta que "presentar una heroína fuerte, ganadora, con la que sentirse identificado, confunde la identidad sexual de los niños". Curioso que para mí Kinsey Millhone sea una detective mucho más cercana que Colombo, Phillip Marlowe o a veces incluso Sherlock Holmes; sin embargo, hasta ahora (quién sabe mañana) no me siento confundido sexualmente.

Peor me parecen las razones por las que en Estados Unidos se ha tenido que llegar al extremo de crear una plataforma para pedir que, por favor, vuelvan a emitir Sailor Moon, pero que lo hagan bien. Entre esas razones está el hecho de que muchos episodios se censuran y muchos diálogos se cambian, retocando la historia para, según palabras de la distribuidora, hacer un programa más orientado al público infantil. ¿Es posible que en Japón hayan creado la serie pensando en ejecutivos de 30 a 40 años siendo uno de los países donde los públicos se calculan casi al milímetro -serie para jóvenes entre 13 y 15 años, para niños de 7 a 9 años, serie para estudiantes universitarios de primer curso...-?

Y llegando a límites que parecen rozar lo absurdo, me deja sin palabras el descubrir que de la primera temporada DIC (curiosamente, la compañía pertenece a Disney) quitó 6 episodios al azar para darles a las emisoras un número más redondo, 40. Eso es lo que yo entiendo como razones lógicas. También hay que señalar que habían recortado tanto los episodios 45 y 46 que tuvieron que unirlos en uno sólo para llegar a la duración de un episodio normal.

Nosotros dentro de lo que cabe hemos tenido suerte (es una ironía). Tan sólo nos han dejado sin las últimas dos partes, pero a lo mejor un día de estos nos encontramos que vuelven a emitirla (como está sucediendo en Canal Sur 2), y quizá incluso entera. Pasaremos por alto el hecho de que la hayan emitido con episodios en desorden y repitiendo partes según se les ocurría, porque lo peor lo hemos tenido en la edición del manga. A pesar de ser una buena edición en general, la traducción ha introducido el juego de 'adivina cómo voy a llamar a este personaje ahora'. Nombres originales, sus adaptaciones españolas y los nombres utilizados en Francia se vienen utilizando indistintamente según la ocasión, en una especie de continua crisis de identidad.

Va siendo hora de que por una vez Usagi se dé una vuelta por las editoriales y televisiones y, en nombre de Luna, los castigue. Al menos un poquito, que el resto lo tenemos que ir haciendo nosotros mismos.

Sailorgonzo
Gonzo@animefan.org







Está claro que uno de los géneros de manga y anime que mejor funciona en Japón es el de las Magical Girls, y sin duda su buque insignia ha sido y sigue siendo Sailor Moon. Pero a la sombra de la obra de Naoko Takeuchi han aparecido otras series como es el caso de Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach, también conocida como Legendary Love Angel Wedding Peach.

La historia se desarrolla alrededor de la guerra que existe entre el mundo de los ángeles y el mundo de los demonios, cuyo campo de batalla, como siempre, es nuestro mundo. El objetivo del ejército de los demonios, liderado por Rain Devila, es eliminar todo el amor que existe en la tierra para así poder dominarlo. Para ello, y para derrotar al ejército de los ángeles, necesitan conseguir los cuatro objetos sagrados, objetos que, según una leyenda, se perdieron por el mundo hace siglos.

Por esta razón, Afrodita, la reina del mundo angelical, concede a unas estudiantes de instituto poderes para luchar contra los demonios desde nuestro mundo, y de paso, conseguir los cuatro objetos sagrados, necesarios también para proteger al mundo de los seres demoníacos. Momoko Hanasaki, Yuri Tanima, y Hinagiku Tamano son las tres chicas que reciben los poderes para transformarse en Wedding Peach, Angel Lily y Angel Daisy respectivamente. En la segunda mitad de la serie de TV, aparece una cuarta luchadora, Scarlata O'Hara (sí, habéis leído bien, como la de "Lo que el viento se llevó"), que se transforma en Angel Salvia.

Algo bastante curioso de Wedding Peach es la transformación de las protagonistas en guerreras. Esta transformación comprende dos fases: en la primera, las chicas se visten de novia para "aumentar el poder del amor" (uf...), una vez han conseguido suficiente poder, cambian al típico traje de guerrera: faldita corta, armadura y ornamentos en el pelo. Esta última transformación es necesaria ya que liarse a patadas con un vestido de novia... er... debe ser algo bastante incómodo (Nota de Lázaro: En cambio hacerlo con una microminifaldita es evidentemente más cómodo, por no hablar de sexy y rentable económicamente para los autores de la serie...).

La historia tiene tanto momentos muy cómicos como dramones cuasi lacrimales, aunque en general es alegre y desenfadada. También posee el típico triángulo amoroso, que en este caso es un cuarteto cuyo centro es el capitán del equipo de fútbol, Kazuya Yaganiba. Kazuya trae locas a las tres protagonistas, que se pasan el día peleando por él, lo cual en algunos momentos resulta extremadamente divertido.

La serie de televisión de Wedding Peach cuenta con 51 episodios, que están recopilados en dos packs de Laser Discs. El primero contiene 7 LDs con los episodios 1 al 26 y trae además un póster, un acetato original y un "storybook"; eso sí, cuesta unos 40000 yenes. El segundo pack, con otros 7 LDs, contiene el resto de los episodios así como entrevistas con el autor, un póster y un "storybook", el precio es el mismo que el del primer pack. Además de la serie de televisión, existen cinco OVAs, dos películas y un vídeo de clips musicales. Una curiosidad es que el diseño de personajes para la serie de televisión fue realizado por ¡Kazuko Tadano!, sí, sí, el mismo que en la serie de TV de Sailor Moon, y la verdad es que se nota.

El manga, escrito por Sukehiro Tomita, se publicó en la revista mensual Chao (publicada por Shogakukan) y está recopilado en seis tomos cuyo precio ronda los 400 yenes. Existen también siete "anime books" con historias paralelas a la serie en las que se desvelan datos secundarios de las protagonistas. Por último hay un libro de ilustraciones bastante bueno que contiene diseños preliminares de los personajes, entrevistas con el autor, un póster y un montón de ilustraciones preciosas.



En cuanto a la música, hay para elegir, nada menos que siete CDs (que haya encontrado yo) de música, entre los que hay algún Drama CD y uno correspondiente al grupo de música Furil que viene a ser como el Goddess Familiy Club de Aa! Megami-sama, es decir, un grupo de música externo a la serie cuyos componentes son las dobladoras de las protagonistas. La música está muy bien en general, sobre todo el opening, tiene temas que van desde marchas nupciales hasta canciones al más puro estilo J-Pop.

En cuanto a sus dobladores, Wedding Peach cuenta con



algunos bastante famosos. Bueno, más que ellos los conocidos son los personajes que han doblado en el pasado, algunos de los cuales son:

Momoko Hanasaki / Wedding Peach: Kyoko Hikami. También trabajó en Blue Seed y en Fushigi Yuugi (como secundaria).

Yuri Tanima / Angel Lily: Yukana Nogami. También trabajó en Moldiver (Mirai Oozora) y Vampire Hunter (Felicia).

Hinagiku Tamano / Angel Daisy: Yuko Miyamura. También trabajó en: Evangelion (¡¡Asuka!! comprobadlo) y en Cyber Marionette.

Yousuke Fuma: Yuuji Ueda. También trabajó en: Nadesico (Akito Tenkawa)

Kazuya Yanagiba (estrella "Yanagibasama"): Miki Shinichirou. También trabajó en Escaflowne (¡Allen!).

Bueno, para finalizar os recomiendo que le echéis un ojo a esta serie si tenéis la oportunidad, y si además os gusta Sailor Moon, pues puedo aseguraros que os va a encantar.

Jesús Moreno

¿AÚN NO LOS TIENES???

CONSIGUE EL CDROM ESPECIAL
IV SALON DEL MANGA
Y EL CALENDARIO DOKAN PARA 1999

¡YA A LA VENTA
EN TU QUIOSCO HABITUAL!







COWBOY BEBOP

¿EL PRÓXIMO BOMBAZO?

Cada cierto tiempo una serie sobresale por encima del resto de la enorme producción animada en Japón. A veces el éxito ya viene producido en parte por la publicidad o por los comentarios previos de las revistas, otras sin embargo una serie de televisión sorprende inesperadamente. En cualquier caso, de vez en cuando hace falta esa pequeña o gran bomba que sacuda el mundillo y a los aficionados. Predecir cuál será ese bombazo es a veces fácil, otras no tanto. Muchas veces están ahí, esperando, y tardan algún tiempo en ser descubiertas.









En este momento no es nada fácil predecirlo. En España, quizá con Marmalade Boy, las cosas tomen un camino más shojo (podría decir nombres pero no debo ^_^U); Estados Unidos parece más volcado en el acuerdo Disney-Ghibli y en la recuperación de clásicos como Gundam, o incluso en el paso de un mercado de fansubs a un mercado legalizado; en otros países de Europa aún siguen con series que por aquí ya han pasado, o siguen un camino muy parecido al nuestro como Italia. En Japón mismo hay una tremenda ebulición de títulos y nombres peleando por ser el nuevo descubrimiento. Pero entre títulos como Utena, Trigun, Outlaw Star, Ao No 6 Go o incluso Brain Powerd, está acabando por destacar uno: Cowboy Bebop.

Normalmente es difícil saber por qué una serie triunfa y otra no, pero en este caso el éxito de Cowboy Bebop no sólo parece lógico, sino que uno se pregunta cómo no ha ocurrido antes. Lo tiene todo. Tiene una calidad muy superior a cualquier otra serie de televisión, ya que de hecho es OVA que después ha sido emitida como serie. Esto implica un mayor presupuesto, en dinero y en tiempo invertido. Además la producción es de la Sunrise, y cuenta con un equipo de figuras en todos los puestos importantes de su creación. Sus guionistas, diseñadores, músicos y directores vienen de crear éxitos recientes tan significativos como Macross Plus o Escaflowne, u otros más clásicos como Gundam 0083.

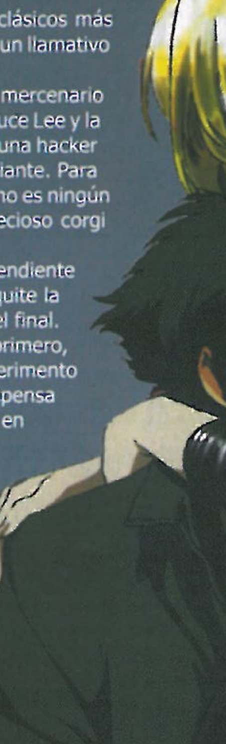
Pero lo realmente interesante, lo que hace que pueda ser la serie de la que más hablemos en los próximos meses (quizá años), es la propia historia, y más aún, su estilo. Dejando a un lado el resto, basta ver un par de episodios para convencerse de su atractivo. No es excesivamente original, de hecho enseguida se la ha comparado con un 'Lupin III en el espacio', pero más que eso lo que tiene es que comparte los mismos ingredientes de los clásicos más famosos. Acción, humor, unos antihéroes arquetípicos, unas historias bien organizadas e incluso un llamativo personaje femenino que provoque los instintos más básicos del personal masculino.

En un futuro lleno de piratas y contrabandistas espaciales, Spike Spiegel es un mercenario independiente que pilota la Bebop a la vez que disfruta de sus aficiones: las viejas películas de Bruce Lee y la música de jazz. Con él viajan Jet Black, un ex-policía con el cuerpo parcialmente robotizado, Ed, una hacker huérfana de 13 años, y la explosiva Faye Valentine, que utiliza sus encantos como timadora y liante. Para completar la plantilla, en el primer episodio se les unirá la inevitable mascota... no, en este caso no es ningún extraño y fantástico bicho mitad gato mitad oso, Ein es un simple perro, en concreto un precioso corgi escocés (aunque no tan simple como se verá más tarde).



Las historias de Cowboy Bebop son autoconclusivas, es decir, cada episodio es independiente del resto y no sigue una trama recurrente. Esto quizá la haga más fácil de seguir, aunque le quite la expectativa que crean series como Evangelion o Escaflowne por saber cómo continúan hasta el final. Son historias de acción al estilo de siempre, con un argumento sólido para cada capítulo. En el primero, por ejemplo, los protagonistas deciden aceptar la misión de capturar al ladrón de un valioso experimento genético que resultará ser... Ein, el perro escocés. Por supuesto a Spike le interesa más la recompensa por el ladrón, pero acabará perdiéndole y quedándose con Ein, que se convertirá desde entonces en un miembro más de la tripulación de la Bebop.

El estilo que desprende la serie es además muy particular y característico. Un ambiente retro de los años 70 se filtra por todos los aspectos de la animación; desde ese aire a Lupin hasta la música. Diseños de personajes, naves y decorados tienden a recordarnos series de televisión antiguas, con sus trajes un poco horteras y esos diseños estilizados. La música también contribuye en gran parte a ese ambiente retro. Kanno Yooko, que ya compusiera la excelente música de Escaflowne o la de Macross Plus, crea esta vez unas piezas de jazz típico de las viejas series de detectives. A pesar de todo, no hay que dejarse engañar por estas palabras. Detrás de ese look, se esconde una calidad de animación excelente, con los mejores animadores y los medios más modernos. Es más, siguiendo el lento pero constante progreso de la industria de animación japonesa, Cowboy Bebop tiene integrados (y sin que se noten) complejos efectos y dibujos hechos por ordenador.



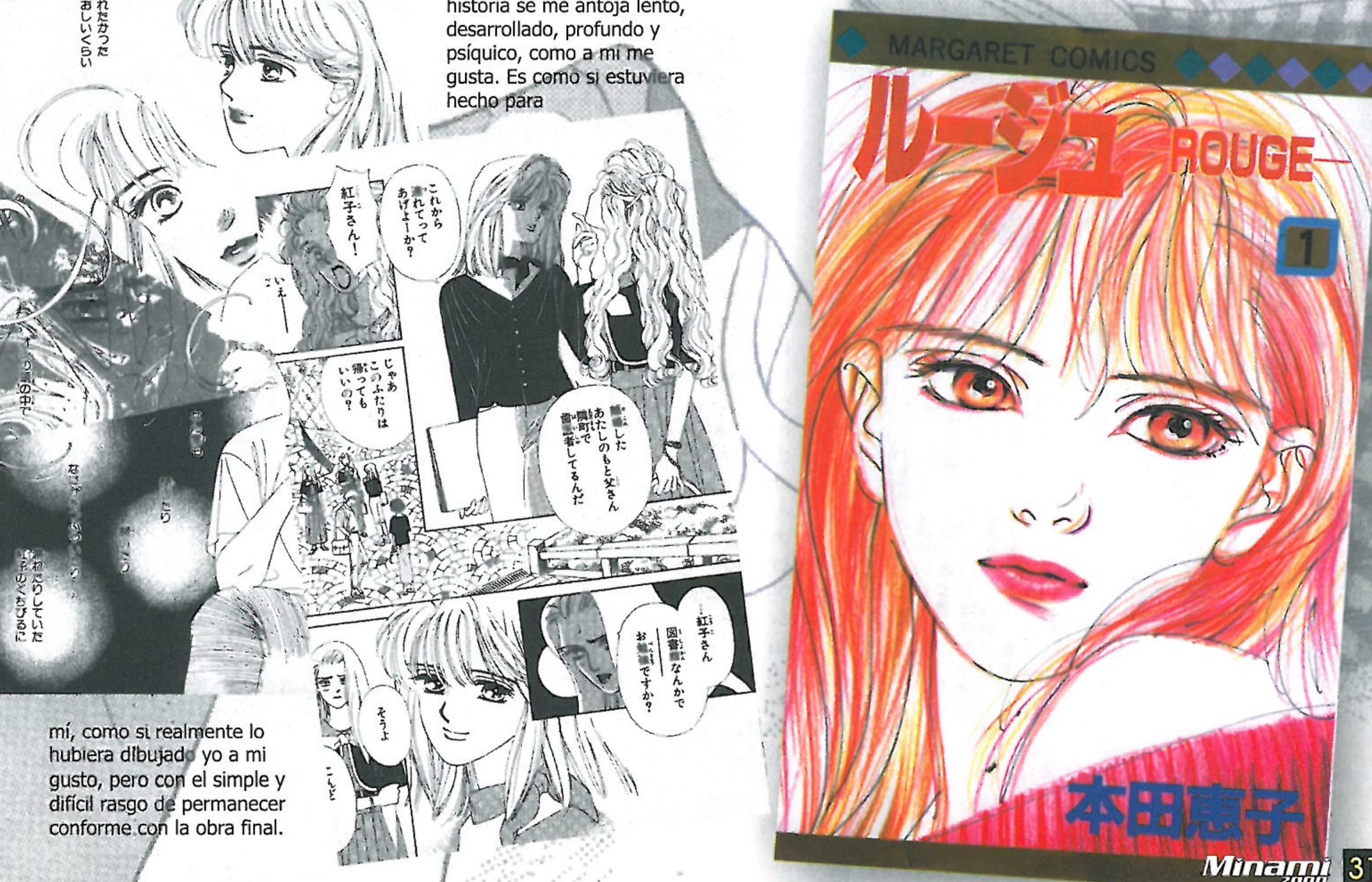
Cowboy Bebop ha venido emitiendo en la televisión japonesa trece de sus veintiséis episodios, obligando a quien quisiera verlos todos a comprárselos. Recientemente, sin embargo, el canal por satélite Wowow (uno de los de mayor crecimiento en estos días) ha comenzado a emitir la serie y se pueden ver incluso los episodios que hasta ahora estaban inéditos. Todo esto en Japón, claro, pero no hay que desesperar; estoy convencido de que antes o después acabará llegando hasta aquí.

Cowboygonzo
gonzo@animefan.org

ROUGE

UNA EXCUSA

Este artículo es una excusa. Pero quiero ser franco contigo, amigo, y advertírtelo desde el primer momento. Porque Rouge, uno de mis mangas favoritos, no es más que una excusa para hablar de un tema bastante más extenso y, por añadidura, más complicado que cualquier serie. Quiero hablarte, aquí y ahora, del misterio del gusto, del enigma de los pareceres, de la protección de lo desconocido...
La primera vez que vi Rouge fue en las manos de mi mejor amiga. Estábamos en la desaparecida Nikkaku, o Hokusai, como queráis (ja), y buscábamos esas joyas escondidas que suelen permanecer ocultas para el gran y consumista público, de esas series asiduas de los fondos de estanterías y normalmente vestidas con el manto del polvo. Y... bueno, había liquidación, y ya teníamos un buen montón de posibles candidatas en las manos, en el mostrador diría más bien, y ella lo encontró. Y me lo mostró... Creo que fue inmediatamente después de ver mi cara cuando sin dilación me lo cedió amablemente, en uno de esos típicos momentos que afianza tanto la amistad entre dos personas. ¡Y sólo había visto la portada!
¿Cómo podía ser? Tú ahora mismo estás viendo esa portada. ¿Te ocurre lo mismo que a mí? Probablemente no (si te pasa y eres chica, ahí tienes mi e-mail ^_^ (Nota de Lázaro: ¡Ah no, eso sí que no, en esta revista sólo cabe un buitre, y para eso ya estoy yo!). Es decir, que intrínsecamente, aunque la gran mayoría pueda pensar que se trata de una portada normal, incluso bonita, se trata simplemente de un dibujo más. Y sin embargo, a mí me conmueve y maravilla profundamente cada vez que la veo como si fuera el summun del arte en manga. Esto me provoca tantas preguntas, que la cuestión me acongoja.
¿Dónde reside el gusto, y de qué depende? Quizás dependa de la personalidad, de la sociedad en la que nos hallamos inmersos, de nuestra educación, incluso de nuestras experiencias, o más probablemente, de un poco de todas estas. Entonces... ¿qué criterio se puede aplicar? Es difícil de decir cuando tengo ante mí una muestra tan presente como esta de que el gusto es algo tan heterogéneo y cambiante. Abro las páginas de Rouge, y me sigue encantando. El dibujo me parece perfecto, y aunque desconozco el argumento, a pesar de todas las veces que he buceado entre las páginas de este manga, el desarrollo de la historia se me antoja lento, desarrollado, profundo y psíquico, como a mí me gusta. Es como si estuviera hecho para mí, como si realmente lo hubiera dibujado yo a mi gusto, pero con el simple y difícil rasgo de permanecer conforme con la obra final.



Así, me fastidia mucho no poder leerlo. No saber el japonés suficiente como para poder sumergirme en la historia, en cada uno de sus recodos y rincones, para saborear esta maravilla de la que sólo he encontrado un tomo.
En estos momentos casi seguro que estás pensando "¡qué exagerado es este chico!". Puede ser. Pero ahora, piensa en tu manga, en tu película o en tu pintor favorito, en las sensaciones que se transmiten cada vez que lo lees o visionas. Bien, ya estás sintiendo lo mismo que yo. Y es probable que tú y yo no coincidamos, que el mismo objeto no nos transmita las mismas sensaciones. Pero ahí es precisamente donde ese objeto se convierte en algo tan valioso. Valioso por que lo es para ti, no porque su valor sea intrínseco, sino por lo que para ti o para mí representa.
Creo que todos tenemos un Rouge. Y podemos dar gracias de que el manga sea algo tan grande, extenso y maravilloso como para poder ofrecernos lo que ansiamos, abarcando todo lo que sus bastos brazos representados por los millones de pequeños pedazos de corazón que los autores dejan en sus obras puedan recoger. Si tú todavía no lo has encontrado, ¿a qué esperas? ¡Búscalo! Te aseguro que esa búsqueda va a ser divertidísima.

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

Rouge es un shojo obra de Keiko Honda, una autora simplemente "conocida" en Japón, y de la cual muy pocas referencias he podido encontrar. Su título más famoso es "Oedo wa Nemuranai", del que tiene versión anime. Como tantas otras obras shojo de importación, conocemos de ellas sólo un tomo, el que hemos podido obtener, aunque con toda probabilidad la obra está compuesta por más. La colección en la que aparece es Margaret Cómics, de la Editorial Kodansha, y la primera edición es del 30 de Marzo de 1993, por lo que es relativamente moderna. El estilo, a la vista está, es completamente shojo, con cierto aire a la escuela de Hiyamoto, y de rasgos característicos. Muy buena y abundante utilización de las tramas, como suele ser habitual en este tipo de obras (¡mooooola! lo siento, no podía evitarlo ^_-).

SAILOR HENTAI

DOSSIER SAILOR MOON

HENTAI

Si hiciésemos un recuento de parodias eróticas de series famosas, Sailor Moon estaría en cabeza y con diferencia. Y es que las guerreros no son de piedra y necesitan "relajarse" después de una dura jornada protegiendo al mundo en nombre del amor y la justicia...
Resulta increíble la cantidad de material que se encuentra sin demasiada dificultad: doujinshis (fanzines), ilustraciones variadas, lemon fanfics (historia hecha por aficionados usando personajes o universos de series ya creadas de temática erótica o más fuerte), etc... pero no sólo hablamos de cantidad, sino de calidad. Los aficionados japoneses no reparan en gastos a la hora de representar a sus queridas guerreros de la mejor manera posible: tramas mecánicas, portadas a color en algunas ocasiones, papel de buena calidad (incluso satinado), retoques hechos por ordenador... algo impensable en un país como el nuestro, por desgracia. Hay mangas que tan sólo se merecen un aprobado justillo y otros con un dibujo muy bueno; títulos como Lunch Box, Pandora's Box y otros forman un buen ejemplo... echadles un buen vistazo ^_^.



La temática que abarcan las historias hentai sobre Sailor Moon es de lo más variopinta: desde combinaciones entre dos o más personajes cualesquiera (¡¡incluso Mamoru con Chibiusa, aquí todo vale! O_O), onanismo (donde descubrimos nuevos usos de los cetros... ¿cuántas velocidades tendrán?), bondage-sadomaso (Ami-chan, el cuero negro te sienta tan bien... ^_^), violaciones protagonizadas por tentáculos viciosos... En definitiva, todo lo que pase por las mentes enfermas de los dibujantes.
Y rizando el rizo, podemos incluso encontrarnos cross-overs con otras series, como ver a Ukyo transformarse en Sailor Okonomiyaki o Ami-chan montándoselo con Shinji Ikari en Evangelimoon.
En cuanto a los personajes, es mucho más común encontrar a nuestras cinco Sailors protagonistas en "faena" que a cualquiera de los otros; los personajes masculinos aparecen más bien poco, así que ya sabéis... situaciones lésbicas por doquier. Pero siempre hay sitio para todos en mayor o menor medida. No resulta fácil encontrar a las Sailor Stars, pero sí a bastantes enemigos de las guerreros.
Es difícil saber con seguridad cuál es la Sailor favorita que más aparece en estas parodias, si bien es cierto que hay dibujantes que han consagrado sus lápices, pinceles y ordenadores a Makoto Kino o a Ami Mizuno, convirtiendo sus colecciones de dibujos en verdaderas galerías.

¿Dónde?

Sí, es la pregunta de muchos... ¿cómo conseguir copias de todas estas ilustraciones y doujinshis?. Pues bien, el lugar más obvio es Internet: páginas web, grupos de noticias específicos, y servidores de ficheros (FTP) se encuentran llenos de este material. En el caso de los mangas, son escaneados a mejor o peor calidad.
Las publicaciones impresas resultan más difíciles de conseguir, pues no suelen salir de Japón. Además, los fanzineros aseguran sus tiradas de ejemplares (llegando a cifras demenciales para tratarse de ediciones hechas por otakus). En España, nos han llegado algunas de estas parodias en recopilatorios hentai tales como Vice, Sailor X, X-Parodies o SexAnime, sin duda un verdadero negocio pues... ¿qué aficionado japonés va a reclamar los "derechos" de su doujinshi a una editorial occidental que lo está vendiendo a 1500 pesetas por ejemplar y que no tiene a bien nombrarle en los créditos (y que probablemente ni siquiera lo avisaba de que iban a utilizar su material)? Bueno, es sólo un ejemplo, pero... ¿quién dijo que ser otaku fuese fácil?
Y esto es todo... ¡¡nos vemos en el siguiente número!!

Petrus
Petrus@svalero.es

MANGA makers

1.495 Pts. Ref: CD236



Manga Makers es el lanzamiento más esperado por los amantes del manga.

La recopilación más completa de trabajos de los mejores autores: Shirow, Rumiko, Ghibli, Sonoda, Akemi, Clamp, Katsura y Gainax que exhiben sus mejores obras en este CD-ROM, que incluye un sinfín de material para que disfrutes sin límites. Además, la información más completa sobre estos autores, con todos los detalles de interés para que conozcas su vida, sus obras, sus gustos y su forma de trabajar.

Manga Makers contiene vídeos y dibujos de la obra de cada autor, así como bocetos y otras curiosidades. También incluye archivos de audio extraídos de las mejores películas y series, para que disfrutes totalmente de la atmósfera mangamaníaca.

Tanto si eres todo un manga-adicto como si todo esto te suena un poco a chino, encontrarás en Manga Makers la guía indispensable para saber quién es quién en el universo manga.

¡Y también incluye el Opening Dragon Ball Z USA y el increíble vídeoclip anime de Two Mix!

HENTAI



Ref: CE1020-3.495 pts.
La Blue Girl. Vol. 1: Episodios 1 y 2 de la popular serie manga erotica La Blue Girl. A Miko Mido, una jóven ninja, se le ha confiado la empresa de asegurarse de que Shikima, un personaje hambriento de sexo, no cause mas problemas. Grandes dosis de violencia y sexo con la magia de los dibujos manga japoneses. Japonés con subtitulos en Inglés.



Ref: CE1027-2.995 pts.
Adventure Kid. Vol. 1: Nueva serie manga erotica que narra las increibles aventuras por las que tienen que pasar los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo. Noirkazu revela un codigo que activa el espiritu del creador de la 2ª Guerra Mundial, el cruel Masago, y se introducen en un mundo irreal, de horror de pesadilla.



Ref: CE880-3.495 pts.
Plaisir Mangas Vol. 2 ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos, una vez seleccionado la opcion deseada el programa presenta 5 botones, uno por cada secuencia de video relacionada con el tema elegido. Los vídeos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Para Windows o Macintosh.



Ref: CE858-2.995 pts.
Mission Extreme: Kate Kurtis representa a la armada del Universo, es policia, tiene 19 años, sus medidas son 88-58-90, su pelo es rubio natural y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, donde multitud de jovenes mujeres son violadas. El comandante Jones que dirige las operaciones la ha escogido por dos razones.



Ref: CE1072-4.995 pts.
Manga Dreams: Fabuloso pack de 4 CDs con más de 2.500 Mbytes dedicados integramente al mundo del Manga Hardcore. Incluye más de 6.000 imágenes de alta calidad sobre el placer, el dolor, sumisión, fumillación, violencia, docilidad, monstruos,... Granes dosis de sexo y violencia con la magia de los dibujos manga. Imprescindible para los amantes del género.



SUSCRÍBETE!

A la mejor y más amplia revista-catálogo dedicado integramente al mundo del CD-ROM. Visita nuestro Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: juegos, cultura, gráficos, aplicaciones, profesionales. Zona de juegos, concursos, sorteos,... La mejor forma de divertirte y hacer tus compras.

CONÉCTATE!
www.office2000.es



Visítanos en SIMO98
Pabellón 6 Stand 6074

ROM WARE
Apartado 851 · 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

☒ Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
NO es necesario hacer ningún pedido

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

DOKAN
11/98

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos que indico a continuación:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

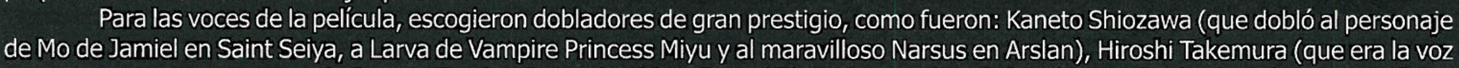

Bishonen
Senshi Sailormoon
Minami 2000
Studio Kōsen

Kaze To Ki no Uta

Obra de Keiko Takemiya, es la pionera de las historias Yaoi. La primera que se atrevió a desafiar al mundo del manga con este tipo de historias.

Kaze To Ki No Uta está considerada como una obra maestra de este género en los años setenta (el manga comenzó a hacerse en 1976). Son un total de 9 volúmenes, hoy día bastante difíciles de encontrar, felicito a quien tenga la suerte de tenerlos, y desde luego para aquellos a los que el Yaoi les encanta, es una auténtica joya que poseer.

La historia transcurre en el año 1880, en un lugar situado cerca de Arles, al sur de Francia, y se centra en un muchachito llamado Serge Bailleul, que llega a una residencia de alumnos allí situada. En la misma conoce a Gilbert Cocteau, un chico de aspecto tan afeminado que en la residencia todos los chicos lo ven como si fuera una chica. Un día, bueno, supongo que más bien una noche, un sirviente abusa de él, lo que lo marca para siempre. Esto hará que Serge y Gilbert se hagan muy amigos, demasiado, hasta el punto de provocar una historia de amor muy pasional entre ellos. La historia acaba con... bueno, mejor no destriparlo por si acaso, pero no es un final muy alegre que digamos...Y eso es todo. En 1987, tras el tremendo éxito que había tenido siempre, Konami, Shogakukan y Herald se interesaron por ella e hicieron un OVA de sesenta minutos llamado Kaze to Ki no Uta - Sanctus en el cual, naturalmente, te reducen mucho la historia, pero aun así está considerada como una auténtica obra de arte. La banda sonora es maravillosa y el diseño de personajes es dulce, delicado y muy bonito, y es que la autora del manga se rodeó de los mejores para hacer la película: El guión fue preparado por Yoshikazu Yasuhiko (el que realizara posteriormente los guiones de Gundam, Arion, etc); el diseño de personajes fue hecho por Sachiko Kamimura (famosa ya por sus diseños de Arslan y City Hunter) en colaboración con Kenichi-Onuki (diseñador de los personajes de Earthian), Tsukasa Dokité (Patlabor 2 y Captain Tylor), Koichi Chigira (realizador de uno de los OVAS de Tokyo Babylon y un videoclip de Bronze), e incluso la propia autora hizo diversos dibujos para contribuir.



Para las voces de la película, escogieron dobladores de gran prestigio, como fueron: Kaneto Shiozawa (que dobló al personaje de Mo de Jamiel en Saint Seiya, a Larva de Vampire Princess Miyu y al maravilloso Narsus en Arslan), Hiroshi Takemura (que era la voz de Joe en Crusher Joe y da vida a Pascal Biquet, un amigo de los dos muchachos) y Sho Hayami (muy famoso por poner la voz a Koji Nanjo en Zetsuai y que en esta ocasión da vida al sirviente que se aprovecha del muchachito).

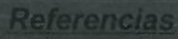


El resultado es soberbio en todo, en dibujo, en color, en las voces y en la música, puede fallar un poco en la historia pero es pasable si tenemos en cuenta todo lo demás.

¿Cómo conseguirla? En versión japonesa supongo que con mucha suerte, pero en versión italiana es bastante más fácil ya que Yamato, la mayor compañía de este país en cuanto a publicación de películas manga, la seleccionó entre las elegidas.

Nada más por esta vez. ¡Nos vemos el mes que viene!

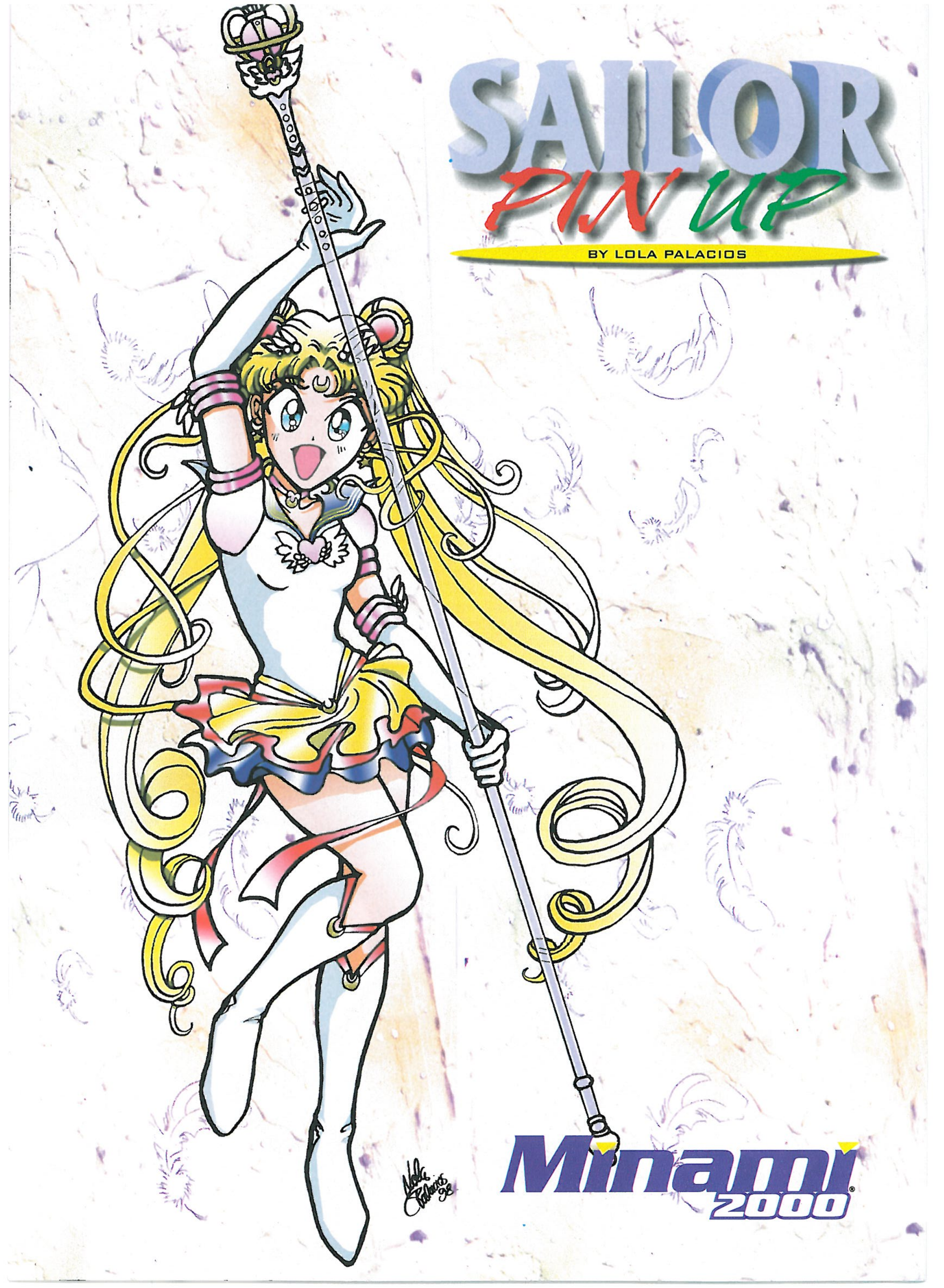
Mae
Otaku@lander.es



Referencias

Manga:
Edita: Hakusensha. Precio: ¥600
Vol 1: ISBN4-592-88151-6
Vol 2: ISBN4-592-88152-4

Anime:
Kaze to Ki no Uta -Sanctus-
LD # : G98F5050
Precio: ¥9538



SAILOR
PIN UP
BY LOLA PALACIOS
Minami 2000

ENTREVISTA A LOLA PALACIOS

A primera vista parece una chica algo distante y reservada, pero conocerla es quererla, una vez traspasas esa primera capa descubres todo lo bueno que se esconde bajo su aparente silencio. Con sentido del humor, sensible, luchadora y a veces demasiado cabezota son algunas de sus características pero la más importante y sobre todo en su trabajo es el afán de superación. Muy crítica con sus obras, siempre quiere mejorar y aunque a veces le cueste ponerse a dibujar cuando lo hace busca la perfección.

Sus mangas y tiras son fruto del trabajo conjunto de ella y de su mejor amiga y guionista Ruth Fernández. Popular por Sailor Macarena, ella no se considera una dibujante importante pero sí conocida en el panorama nacional. Edita el doujinshi manga "Chu!" donde cualquiera que quiera puede presentar sus trabajos al mundo.

Minami 2000: ¿Por qué dibujas?

Lola Palacios: Por que me gusta, disfruto dibujando. Estudio Bellas Artes porque adoro dibujar y cuando no hago manga dibujo otras cosas aunque reconozco que últimamente le dedico mucho tiempo al manga... me gusta mucho y por eso se lo dedico.

M: ¿Cómo fue que empezaste a dibujar manga?

L: Pues dibujaba diseño de moda, muy estilizado, un día descubrí Sailor Moon y me di cuenta de que era muy parecido el estilo de dibujo.

M: Define tu estilo de dibujo.

L: Pues shojo, una amalgama entre Takeuchi, Clamp y salpicada de Katsura.

M: ¿Historias cortas o largas?

L: Cortas... porque no me dan suficiente espacio :'(Snif

M: ¿Qué es más importante para ti, el guión o el dibujo?

L: Las dos cosas, hay que saber adaptar el guión con un buen dibujo y buena vista de diseño de pagina.

M: ¿Cómo ideas y realizas tus mangas?

L: Pues los guiones se los debo a mi buena amiga Ruth Fernández, normalmente se nos ocurre la idea conjunta, nos explicamos esa idea y Ruth la desarrolla y la pone bonita, como digo yo ^_^

M: ¿Cuáles fueron tus primeros trabajos?

L: Mi primer trabajo fue Coffee & Tea, que no fue editado, y poco después me presenté al concurso de Ficomic 96 y gané, pasando unos 9 días preciosos en Tokio ^_^

M: ¿Cuánto tardaste desde que empezaste a dibujar hasta ver editados tus trabajos?

L: Dos años.

M: Qué artista admiras más y porqué

L: Pues quitando lo comentarios jocosos, Katsura, le admiro por el dibujo y por el dominio de las tramas y aunque sus historias estén muy trilladas sabe llegar al publico haciendo que sus mangas tengan muchas ventas.

M: Una obra maestra

L: Clover, de Clamp.

M: ¿Y tu obra maestra ha aparecido ya?

L: Las que más me gustan mías son Pigmaliom (DOKIDOKI #6) y Kado no Jooku (Neko #36 & 37)

M: ¿Una serie de manga o anime?

L: Manga... Ufff... empatan Video Girl Ai y Sailor Moon, y de anime Ranma... ¿Marmalade? ^_^

M: ¿Qué opinas del manga español?

L: Que no saldrá adelante si la gente solo pide parodias, hay algo mas que hacer reír. Pero me gusta porque se empieza a ver todo tipo de buenas historias.

M: ¿Cómo definirías tu momento actual?

L: ¿¿Aburrido?? Necesito un empleo. Pero de técnica bueno.

M: ¿Algún proyecto para un futuro inmediato?

L: Tenía varios pero ya no sé qué será de ellos.

M: Bueno, creo que hasta aquí ya ha estado demasiado serio y es hora de hacer la pregunta que muchos de tus lectores quieren saber: ¿Sailor Macarena tiene novio?

L: ^_^ De momento no, pero ya está pensado...

M: ¿Y a qué espera? ¡Si está de muy buen ver!

L: A que alguna revista lo publique ^_~ (Lázaro, ¿te animas?) (Nota de Lázaro: Hecho, en cuanto se me pase la resaca hablamos, espera, no, que me acabo de enterar de que soy el próximo malo de Sailor Macarena, así ya no, no os ajunto, ¡hala!).

M: ¿Y podremos ver algo de hentai? H_H

L: Sí, esta planeado algo de hentai e incluso un yaoi... a ver cuál será primero ^_~

M: Dinos algún secreto inconfesable de Sailor Macarena

L: El único era el color de sus braguitas, pero Chicho Terremoto lo descubrió XD (¡Blaaaaancas como la nieve! H_H)

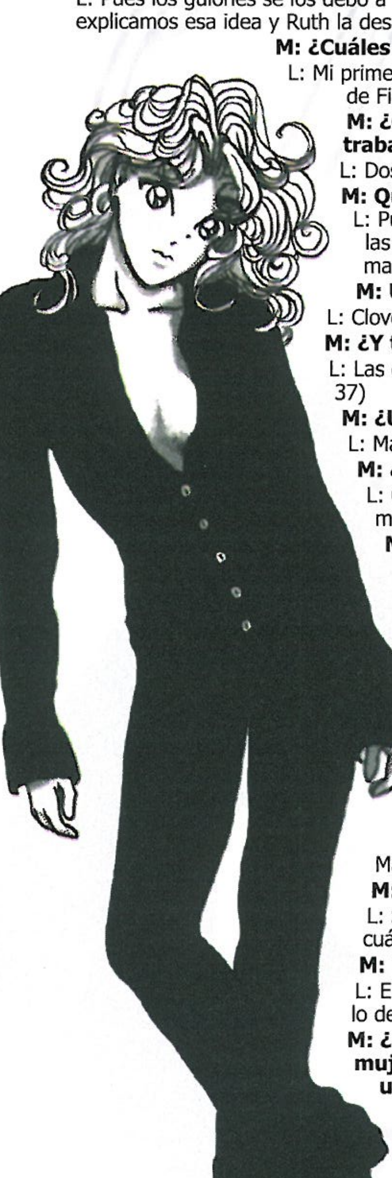
M: ¿Qué hay de cierto en que el personaje de Neko-Chan (la mujer de hielo) ya es más cálida?... ¿Acaso ha encontrado un amor? ^_~

L: Sí. Ya lo sabes :* (Nota de Lázaro: No subáis el tono que aún nos cierran el kiosko...).

P.D: Cómo se nota que estoy enamorado de MI gatita ^_^

Entrevista realizada por: **Don Pantu**

Romeros@teleline.es



BIO

Nombre: Lola Palacios
Residencia: Alicante
Edad: 22 años
Estado Civil: Ennoviada de Don Pantu (¡Anda si soy yo! ^______^)
Estudio/trabajo: Estudiante de tercer año de Bellas Artes en la UPV (Universidad Politécnica de Valencia)
Nick: Neko-Chan (Neko = Gato, por los ojos de sus personajes)
Técnica: Dibujo a lápiz entintado a plumilla sobre el que pone tramas intentado crear efectos de luz
Ídolo artístico: Masakazu Katsura
Trabajos: "Coffee & Tea" - Finalista en el concurso de manga de Norma 95.
"SooZoo" - Manga ganador de FicoMic' 96
"Pigmalion" - Doki Doki #6,
"Ella" - Supein # 3,
"Hasta Pronto Chu!" - Doujishi, dos números hasta la fecha,
"Kado no Jookuu",
"Shadows",
"Ven a mí",
"Sailor Macarena" - En el Moshi-Moshi de la revista Neko
Múltiples ilustraciones para revistas como Dokan, Neko y algunos fanzines como SMS. Ahora la tenemos en Minami 2000 ^_^



★Club Kimagure★

Hoy vamos a comentar la fastuosa exposición que el pasado mes de Diciembre, concretamente entre el 4 y el 13, tuvo lugar en la Galería Gofa (Gallery of Fantastic Art) de Aoyama, Tokyo, y donde Akemi Takada expuso -algunos dicen que por última vez- sus trabajos como diseñadora de personajes y donde Kimagure Orange Road tuvo un lugar destacado.
A lo largo de las salas de exposición, se pudo contemplar arte original para series como Fancy Lala, Creamy Mami y bastantes dibujos de Madoka e Hikaru, algunos de los cuales se pusieron a la venta.
Aparte de los prohibitivo de los precios, lo que sí que estuvo bastante asequible fue un litograbado a todo color de Ayukawa, del que se hicieron 100 copias numeradas y firmadas por la autora. Como complementos estuvieron a la venta una tarjeta telefónica numerada de 1.000 yens y un póster especial con un nuevo dibujo de Creamy Mami.
La verdad es que nos ha costado lo suyo, pero aquí tenemos para vuestro deleite, y en exclusiva para todos los KOReanos, las imágenes del grabado, la tarjeta telefónica y el póster de nuestra diseñadora favorita.

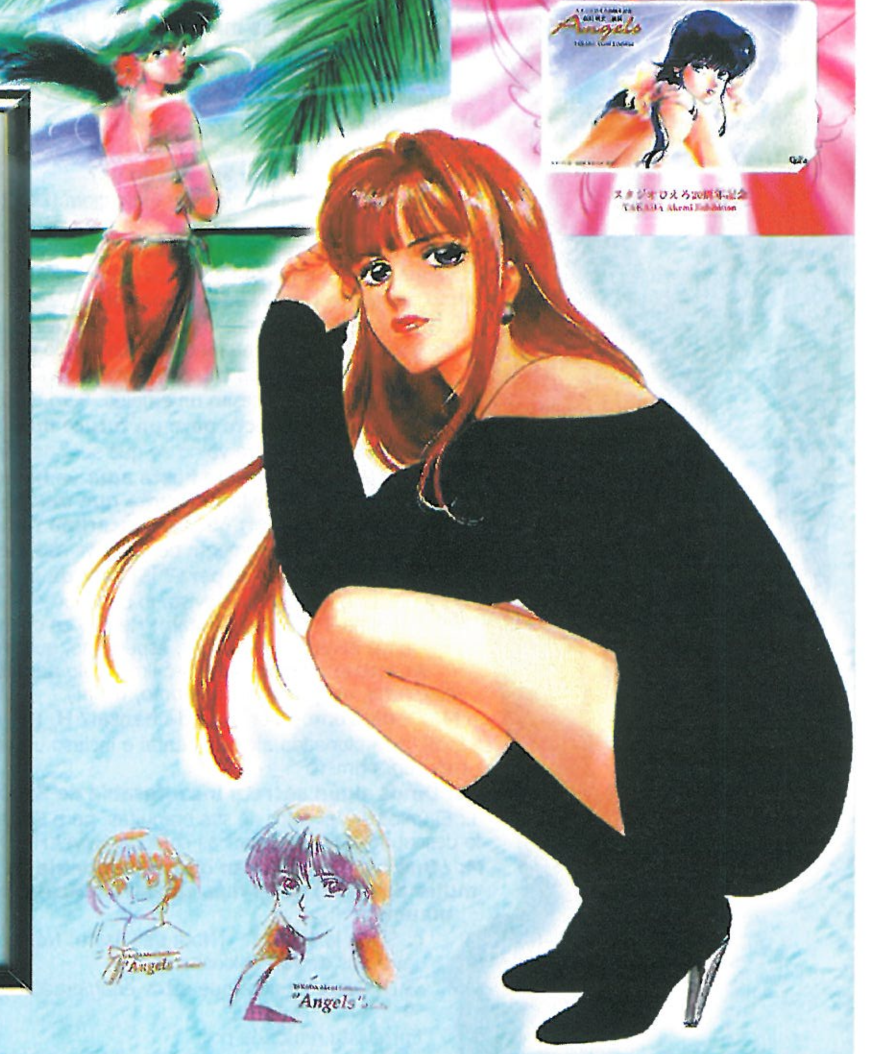
Mike



Angels

En la parte superior, folleto de la exposición. Bajo estas líneas, tarjeta telefónica dedicada al evento, y uno de los originales de KOR vendidos, junto a la litografía especial de Madoka





TAKADA Akemi Exhibition



MENUDA HORTERADA DE CANCIÓN

¡Pues me han fastidiado! Se suponía que yo tenía que escribir un articulito sobre posibles novelas de Sailor Moon, pero... ¡es que no existe ninguna! Se ve que a Naoko Takeuchi no le dio por esos derroteros... por tanto, pretendo suplir esa falta escribiendo un artículo que seguro que os va a encantar.

Sí, soy uno de esos que se tira todo el santo día enchufado al "walkman" oyendo música de anime, y claro, también tengo algunas cintas con canciones de Sailor Moon... y por si fuera poco, estoy en tercero de japonés, con lo que, de vez en cuando, algo sí logro pillar. Veréis, siempre me ha hecho gracia el ver a los otakus cantando sus canciones preferidas en japonés de memoria sin saber lo que están diciendo. Pues de eso trata este reportaje: de dar un vocabulario útil para entender un pelín mejor las canciones de anime. Así que agarraré la susodicha cinta, y os iré explicando el tema...



Cómo declararse en japonés

Lo primero es lo primero: el verbo "aisuru" significa "amar", aunque es más corriente encontrárselo en su forma de gerundio, "aishiteiru" (si habéis escuchado el opening de Escaflowne, os sonará lo de "kimi wo aishiteiru" (te amo)). Otra forma de expresar tu amor es con el ya tradicional "suki", que a estas alturas de la vida supongo que ya muchos conoceréis. Ahora mismo me viene a la memoria esa canción de Sailor Moon cuyo estribillo dice "suki da yo to itte ne" (dime que me quieres). Y por último, si lo que quieres no es amor sino un rollete, para eso tenemos "kisu suru" o "kuchizukeru", "besar".

Vocabulario variado

Tras este preliminar, indispensable por otra parte, comencemos con el vocabulario. La primera palabra que escucho es "yume", "sueño", una de las más repetidas, se puede escuchar nada más comenzar el "Moonlight densetsu". También se escuchan otras como "aitai" (quiero verte), o "haato", la transcripción al japonés de "heart", "corazón". Y, por supuesto, "koi", que significa "amor".

No sé por qué, supongo que será cuestión de creencias, pero una palabra que descubrí hace poco y que sale en muchas canciones es "umarekawaru", verbo que significa "renacer". La recuerdo ahora mismo en canciones como "Mangetsu no shiwaza" (Mamono hunter Yohko), "Yamerarenai yamerarenai" (Tenchi Muyo!), etc. La raíz de la palabra es "umareru", "nacer".

Uno de los aspectos más románticos de las canciones es el concepto de la soledad, o el estar en pareja, y para eso tenemos expresiones como "hitori de" (solo), "hitoribocchi" (soledad), "futari de" (en pareja), "natsukashii" (echar de menos), y un sinfín más... Se me olvidaba, "anata" y "kimi" significan "tú" (la primera forma es más respetuosa que la segunda), y "watashi" y "boku" significan "yo".

Aún no he terminado de escuchar el "Moonlight densetsu" y ya he oído una de las palabras que más suenan por las canciones: fushigi. Sí, a muchos os suena por la serie Fushigi yuugi, pero... ¿qué significa en realidad? Su traducción es incierta, pues no hay una palabra en español que adapte todo su significado. Si buscamos en el diccionario del JWP, encontraremos todo esto: "maravilloso, milagroso, extraño, misterioso, curioso...". En resumen, describe algo que se sale de lo normal, pero que causa admiración...

Pero la más mencionada de todas, la más usada, la que sale cuando menos te lo esperas, hasta en las canciones de X-Japan... es "dakishimeru" (abrazar). Este verbo te lo puedes encontrar en todas sus formas y conjugaciones, aunque lo más frecuente es encontrárselo en imperativo, "dakishimete" (abrázame). Esta palabra es tan sólo seguida de cerca por "shiawase" (felicidad), palabra que sale con mucha frecuencia entre las canciones de Aa! Megamisama!

Por cierto, ¿y para describir a las chicas? Pues para eso tenemos "kirei" (guapa), "kawaii" (linda, mona (este más para niñas)). También se suelen indicar partes del cuerpo, como "te" (mano), "kao" (cara) o "senaka" (espalda (la verdad, no sé por qué esta palabra sale tanto, pero es así)). Y claro, no podía faltar "egao", "sonrisa".

Otras palabras curiosas: "unmei" y "sadame". Ambas significan "destino", sólo que "unmei" es el destino que tú mismo puedes decidir y "sadame" es algo así como el destino al que no tienes más remedio que llegar (deber ser el concepto determinista de la vida). Y por último, "akirameru" (renunciar, abandonar) que suele encontrarse en imperativo negativo, "akiramenaide" (no abandones), al igual que "nakanaide" (no llores). Por cierto, "namida", "lágrima", también es de las más usadas.

Tokimeki sí existe *

Para terminar (me hubiese gustado alargarme más, pero de ser así podría llegar a quedarme con toda la revista para mí solo), no puedo dejar de mencionar la palabra "tokimeki". Su traducción también es complicada, es algo así como "sensación, sentimiento del corazón, palpitación" (el verbo "tokimeku" se puede traducir como "latir"). Debido a cierto asunto ocurrido en el pasado (saludos a Vander), no puedo dejar de mencionar algunas de las series en cuyas canciones sale la susodicha palabra, como es el caso de Aa! Megamisama!, Fushigi no umi no Nadia, Escaflowne, Sailor Moon, Maison Ikkoku, Kimagure Orange Road, Patlabor... la lista sería demasiado larga... :-) ¡Espero vuestras opiniones sobre este "artículo experimental"! Si os ha gustado no dejéis de escribir a la revista, que igual me cambian de sección y todo...

Seiji Komatsu
i5592@galileo.fie.us.es

* Pequeño chiste privado originado en la MLM y que consistía en que un chico llamado Vander defendía la existencia de una serie llamada Tokimeki Memorial (Tokimeki abreviando) mientras que todos los demás le decíamos que lo que existían eran los excesos de drogas, alcohol y sustancias que te hacían ver visiones.



De momento parece que seguimos con esta sección, que pretende ser fija. Bien, creo que lo seráhasta que el coordinador se dé cuenta de que nadie la lee... (Nota de Lázaro: No me tientes, Kaze, no me tientes...) En todo caso vamos a ver qué tenemos hoy por aquí...

¿Y SI... EL SHOJO TRIUNFARA EN ESPAÑA?

Para empezar dejadme aclarar que cuando digo "triunfar" me refiero a TRIUNFAR vamos, a tener un éxito impresionante y unos niveles de ventas fuera de lo común. Realmente hay que tener mucha imaginación para figurarse algo así, pero vamos allá.

En un primer momento lo evidente es que las editoriales estarían bastante impresionadas: lejos de esas antiguas publicaciones de Candy Candy, la moderna y actualmente en publicación Marmalade Boy sería el primer manga puramente shojo en triunfar y abrir la puerta a todos los que vendrían detrás. Este manga, apoyado por su serie de televisión en un canal de difusión nacional y por numeroso merchandise relacionado sería el que haría saltar la liebre. Las editoriales, ávidas por encontrar nuevos títulos que puedan darles grandes beneficios, empezarían a buscarlos entre una temática de manga en la que se habían fijado muy poco hasta ahora: el shojo. Tendrían mucho donde buscar, pues la cantidad de manga shojo que se produce en Japón es sencillamente brutal... Vamos, como todo en tierras niponas.

Nuestro mercado, saturado ya de gran cantidad de títulos pero con poca variedad de autores, recibiría aires nuevos: un montón de autoras de nombres desconocidos en nuestro país hasta el momento vendrían a engrosar las filas de los consagrados Shirow, Asamiya, Katsura y Takahashi. Y con ellas traerían sus mangas repletos de sentimientos y emociones... todo un contraste con el actual panorama cargado en grandes proporciones de espectacularidad, erotismo y violencia (aunque nos duela, es así en su mayor parte).

Pero todo eso sólo nos sirve como introducción al que, en mi opinión, sería el cambio más profundo que se produciría en nuestro panorama comiquero a raíz de este éxito del shojo: el advenimiento de una nueva era en la que el lector de cómic dejaría de ser en una gran y desequilibrada proporción... masculino.

Admitamos un par de cosas antes de seguir, quizás tienden a simplificar un poco la realidad, pero tampoco se apartan de ella. La primera es que los lectores de cómic en general son, en su inmensa mayoría, chicos. Vale, sí, hay chicas... algunas... contadas diría yo (por desgracia). En el caso del manga es cierto también que la desproporción no es tan desmesurada, pero la mayoría de los lectores siguen siendo chicos. Los porqués se han discutido en diversas ocasiones y todo es un círculo vicioso: pocas chicas leen cómics y mangas porque las temáticas de los que se publican no les atraen. Por otro lado no se publican cómics con temáticas que atraigan principalmente a las chicas porque hay pocas chicas que lean cómics y no sería rentable... bonito, ¿verdad?

La segunda cuestión que hay que admitir es que el shojo interesaría principalmente, o en su mayoría, a las chicas. ¡Hey! No me peguéis, no pretendo ser el hereje que dice lo de "el shojo es solo para tías" ni mucho menos. Pero la realidad es que la temática, la narración, la manera de tratar a los personajes y las situaciones de muchos de los mangas de estilo shojo están pensados para una sicología y unos gustos femeninos. Que te gusten si eres un chico no tiene nada malo, al contrario, significa que tienes una sensibilidad más abierta que te permite captar un espectro más grande de maneras de narrar una historia. Pero en definitiva serían las chicas las principales compradoras de esta nueva serie de mangas que empezaría a aparecer en nuestros quioscos y tiendas especializadas.

Eso, lo miremos como lo miremos, sería fantástico para nuestro mercado, pues potencialmente tendría la posibilidad de ganar una gran cantidad de lectores (lectoras en este caso). Más lectores siempre es algo positivo, pues haría que nuestra afición dejara de ser considerada algo tan marginal. Pero eso no es todo. Además habría algunos efectos colaterales también muy beneficiosos que, a saber, serían los siguientes: las chicas aficionadas al shojo se convertirían en compradoras habituales de manga... no es muy difícil pensar que una buena proporción de ellas podrían fácilmente aficionarse a más tipos de manga o cómic, por simple proximidad, con lo que el resto de cómics y mangas no shojo ganarían una buena cantidad de nuevos lectores, algo que sin duda redundaría en beneficio de los propios lectores por la sencilla formulita de +lectores=no cortamos la serie por falta de ventas y también la de (con suerte) +lectores=precios más bajos.

El segundo efecto colateral es quizás más cualitativo que cuantitativo. Difícilmente podría acusarse al manga de ser sólo "sexo y violencia" (el eterno tópico) si tuviera tantas lectoras como lectores. Desde la misma perspectiva retrógrada que hace ver a algunos lo de que el manga es "sexo y violencia" también se ve que la violencia y el sexo son cosas que interesan eminentemente a los chicos, así que si también lo leen las chicas difícilmente podrá ser cierto que sólo sean "sexo y violencia". Por otro lado, las series shojo tienen muy bajo contenido (por regla general) de violencia y de sexo explícito (excepto en el caso del yaoi) con lo que sería difícil acusar a esas series del tópico antes mencionado.

Dicho todo lo anterior no me queda más que desear que Marmalade Boy sea el manga más vendido y que toda esta locura se convierta en realidad.

Me parece que ya os he frito suficiente el cerebro por hoy, ¿no?

Lamento daros estas palizas tan terribles pero es que me pagan por ello (creo). Si tenéis alguna idea para un WHAT IF, ya sea sobre un tema editorial o sobre un manga en concreto, no dudéis en escribir inmediatamente a kaze_no_kami@mixmail.com o la incluís en una carta al correo y Shinohara ya me la pasará, yo estaré encantado de comentarlo.



Kaze no Kami
Kaze_no_kami@mixmail.com

LABORATORIO CIENTÍFICO

¿Por qué a las Sailors nunca se les ven las bragas?

La verdad es que esta pregunta tiene miga. Además, numerosos fans acérrimos me han escrito indignados (supongo que por cometer la para ellos herejía de mencionar dicha prenda de ropa interior) aludiendo que cómo se notaba que no había visto la serie, que sí que se veían. Bien, yo me he tragado las dos primeras partes de la animación y alguna película y creo que nunca nunca he visto la tan cotizada prenda. Así pues, ¿por qué?
Bueno, se podría postular que hay un convenio organizado por parte de los cámaras para tener siempre un ángulo que no las sacara, lo cual ya sería problemático dado que semejantes microminifalditas en la realidad serían un continuo espectáculo. Pero incluso teniendo en cuenta esta loable y decente intención de los cámaras hay escenas en las que el trasero o la entrepierna de nuestras protagonistas se debería mostrar, tales como secuencias en las que nuestras chicas son arrojadas salvajemente pese a lo cual sus falditas permanecen pegadas al cuerpo en vez de revolotear como deberían hacer en la realidad (aunque sin llegar a los extremos que usa Katsura que vuela faldas aún sin el más mínimo atisbo de viento) o a que determinadas posturas se excedan en su aproximación al personaje como en la transformación de Makoto. El hecho de que no aparezcan ni cuando se ve el culo de algún personaje (como la ya mencionada transformación de Mako-chan) nos lleva a pensar que quizá es que lleven tanga, esto aclararía porqué el precioso culete de nuestras guapas protagonistas se deja de cuando en cuando entrever sin asomo de prenda cubriéndolo.
Pero no, la respuesta es mucho más simple, y además evidente para todo aquel que ha visto la serie y las transformaciones: a las Sailor Moon no se les ven las bragas por la sencilla razón de que llevan un body.

¿Por qué las Sailors no tienen frío ni cuando están en el polo?

Esta interesante pregunta es imposible de responder categóricamente, pero nuestros expertos están investigando y se piensa que se debe a que la transformación es algo más que desnudar a nuestras protagonistas y vestirlas con lo mí nimo exigido para que no censuren la serie pero suficiente para que todos los hentais del planeta puedan babear a gusto. Parece ser que también les proporciona un campo de fuerza personal (se está estudiando de qué naturaleza es este campo, se cree que electromagnético) para protegerlas de los ataques y golpes de los malos (pues teóricamente un cuerpo humano normal no podría soportar lo que aguantan estas adolescentes de apariencia enclenque), y es dicho campo protector el que además de los golpes físicos y energéticos las resguarda contra las inclemencias del tiempo.

Profesor Matsuyama
matsuyama@iname.com

EL CAPITÁN HARLOCK

Algunos crecieron, se introdujeron al manga y lloraron con Heidi y Marco, yo, por circunstancias personales, no pude verlos y fueron series como Harlock, Ulises, Pepero y Candy las que me marcaron, las que me impresionaron, sobre todo la primera.

Quizá porque me hubiera gustado ser Mayu, con un padre -o protector- como el loco, aventurero y temible pirata de los espacios, que se acordaba del cumpleaños de la pequeña y, pasara lo que pasara, arriesgando incluso su propia vida, hacía lo imposible para visitarla en la Tierra y llevarle un regalito: la ocarina. Pues yo llegué a comprarme una, aunque era de barro y más redonda -todavía la tengo-; a cantarle como una nana la melodía que salía de ella a mi hermanita (aunque las canciones tristes no le gustaban y se ponía a llorar, bueno, a mí también se me humedecían los ojos al tararearla); llegué a aporrear el piano hasta que conseguí sacarla y la repetí, una y otra vez, hasta la saciedad, tanto que incluso ahora, después de tantos años, he sido capaz de recordarla y volver a tocarla en cualquier organillo que me pusieran por delante; a saludar como Harlock y darme cuenta de ello cuando ya había olvidado porqué lo hacía; a saberme de memoria el opening en catalán, en castellano y ahora en japonés; a ponerme melancólica cuando Harlock (seudónimo de uno de la mlm) me pasó la cinta que recopilaba las canciones que salían en la serie; a desear ser pirata (bueno, también debió influir que por ese entonces leía el Corsario Negro y Sandokán de Emilio Salgari), subirme a la Arcadia y luchar por unos ideales, por un mundo mejor aunque todos los "borregos" terrestres estuvieran en contra; a decidirme entre un vídeo para grabar los capítulos de la serie en vez de ir a Barcelona (que era lo que más deseaba en esos momentos); son tantas cosas... Lo curioso es que todavía no he conseguido ver el primer capítulo y, bueno, cuando vi el último en blanco y negro, no entendí el secreto de la Reina Raflexia...



Supongo que todos tenemos nuestra primera serie, para mí, fue sin duda, el Capitán Harlock.

Chiisai
Chiisai@lynxman.net

DESDE LA TORRETA DE MAZINGER Z

"¡TRES PUNTOS, COLEGA!"

Decía uno de los participantes en una mesa redonda, durante el pasado Salón del Manga de Barcelona, que el no era un doblador ("doblador es aquel que se dedica a doblar hojas o algo así"), sino un actor de doblaje. Aquella mesa redonda fue apasionante, más que nada por el hecho de que era la primera vez (bueno, en justicia, la segunda) en que unos actores de doblaje (dobladores, para abreviar) de series de anime, eran objeto de reconocimiento público. Por primera (segunda) vez veíamos las caras que hay detrás de las voces.

Y digo la segunda porque meses antes, durante la KORuta de Madrid, estuvo Eduardo Gutiérrez, la voz de Johnny Romero en Johnny y sus amigos. Y a la gente le gustó; le hubiera gustado más aún que hubiese estado Maribel Casas, "Sabrina", pero estuvo encantada de todos modos en poder conocer a alguien que ya conocían de "oídas".

En nuestro país los dobladores han sido una profesión minusvalorada. Y eso, a pesar del nivel y profesionalidad que siempre han tenido. Si vemos películas antiguas, reconocemos enseguida la voz de Cary Grant, la de James Steward o la de John Wayne; de hecho, el doblador era Cary Grant, era parte de su personalidad. ¿Cómo diferenciar la voz de la imagen? Y si dudáis de su calidad, tendríais que oirá películas americanas en alemán o en francés y ver lo mal que trabajan. ¿Bruce Willis en alemán? ¡Puajh!

Aquí tenemos muy buenos dobladores. El anime que se ha doblado en España tiene buena calidad. Si de algo peca no es de profesionalidad en los actores, sino de falta de medios y de poco reconocimiento por parte de las emisoras de TV. En las TVs se cree que da lo mismo como se haga, mientras sea barato; da igual que un actor tenga que poner cinco o seis voces, que más da, total, es para niños. Aún así, comparados con los doblajes que nos llegan de sudamérica, creo que todo el mundo sigue prefiriendo el trabajo nacional.

Ahora, de la mano de las producciones de animación de la Disney y de otras productoras como Dreamworks, se empieza a prestar atención a los que ponen las voces a los personajes que aparecen en la pantalla. Recientemente estrenada, HormigaZ tuvo un plantel de actores de doblaje estelar en su versión americana, con el mismísimo Woody Allen poniendo la voz al protagonista, Z. Y no sé si recordáis Mira quién habla, en la que Moncho Borrajo y Rosa María Sardá ponían las voces a los dos bebés protagonistas. Otros ejemplos: Robin Williams poniendo la voz del Genio en Aladino o Sandra Bullock en El Principe de Egipto. Ilustrativo, ¿no?

Creo que buena parte del encanto que puede tener un personaje para los espectadores es su voz. Coque Saeba nunca hubiese sido tan encantadoramente sinvergüenza si no hubiera tenido una voz adecuada. Chicho Terremoto no sería tan popular si el doblador no le hubiese puesto todo al decir "¡Tres puntos, colega!". Bunny Tsukino no parecería una adolescente alocada si no pegase grititos al hablar. No se distinguiría a los gemelos Alvarado si Cesar no tuviese una voz más pausada, madura y profunda, diferente de la de su hermano Carlos.

Por eso, cuando tenemos la suerte que se junte un equipo de doblaje como aquel de KOR o los que están doblando Slayers y Marmalade Boy, deberíamos dar gracias al cielo. O como el de Evangelion, que se molestó en incluir las críticas de los otakus al doblaje de la serie. El trabajo de un actor de doblaje es duro, más aún teniendo en cuenta que no hay escuelas para aprender el oficio. Hay solamente una escuela, privada, en Barcelona, que se dedica a formar dobladores. La mayoría son actores, algunos con dedicación total, pero la mayoría que se dedican a eso como medio de subsistir entre obra de teatro y papelillo en televisión.

Dudo mucho de que en nuestro país se llegue nunca al nivel de Japón, con clubs de fans de nuestros dobladores favoritos. A ellos, a los actores de doblaje, cuando les contamos que allí los seijû son ídolos con miles de seguidores, contratos millonarios y reconocimiento nacional, se les ponen los ojos como platos y dejan escapar un suspiro de envidia. No creo que lleguemos a eso aquí, insisto. Lo único que me gustaría es que la gente, el aficionado, se de cuenta que el trabajo de estos profesionales es muy importante y que lo valore en su justa medida. Aplaudiendo el trabajo bien hecho y quejándose de las chapuzas. El silencio es a menudo tan dañino como una crítica. Si hacemos constar que este trabajo es importante para nosotros, como consumidores de un producto, quizás logremos cambiar la mentalidad de un montón de gente. Entre ellos, los responsables de cadenas de TV y editores de video que, salvo honrosas excepciones, consideran el anime como "producto para niños", que no merece la pena ser cuidado.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es



Jaime Ortega

LAS MALAS NOTICIAS, LAS NOTICIAS DE SIEMPRE

Reconozco que con acontecimientos como la celebración de las mañico-jornadas, del cuarto Salón del Manga, el Salón del Cómic de Madrid, las paleto-jornadas, las chibi-jornadas, las proyecciones de anime en un centro municipal de Madrid y demás eventos multitudinarios -dentro de lo que cabe- llegué a pensar que algo había cambiado. Lo confieso, había creído que nuestra afición finalmente había sido aceptada, del mismo modo que si se tratase de la afición a los sellos o a "Star Trek".

Pero claro, en realidad sólo se trataba de la calma que precede a la tempestad, o al menos la que precede a la aparición de una de esas noticias a las que estamos tan acostumbrados en este mundillo. En este caso se trató de la aparición de una nota de la Asociación de Telespectadores de Cataluña (TAC) que denunciaba La familia crece porque "incluye contravalores que pueden afectar negativamente a los niños" y afirmaba cosas como que "es una serie japonesa que muestra un modelo de encuentros familiares nada corrientes", "se presenta al niño un modelo de familia contradictorio y alejado de su realidad, con situaciones lejanas y poco ejemplares que pueden perturbar la mente infantil" (diario ABC 4/12/98) (Nota de Lázaro: Pero artículos semejantes si no iguales aparecieron en otros periódicos como por ejemplo El Mundo).

Mi error, si es que puede decirse así, consistió en olvidar que en este país -por no decir "en este hemisferio"- el manga y el anime están mal vistos; que son unos "tebeos japoneses" violentos, pornográficos, sexistas, anticristianos y/o fascistas (dependiendo de quien hable). O sea, que, como dije antes, lo de la CAT es sino otra de las noticias de siempre, así que no debería haberme sorprendido tanto.

El problema reside en que creo que hemos llegado al punto en que convendría que fuese la última. Veamos, si con todo lo ha pasado (añadiendo la vuelta del anime a Televisión Española) el manga y el anime siguen con la misma mala fama de siempre, es que algo lo estamos haciendo mal. Me explico, para que nuestra afición sea (cuando menos) tolerada no se puede seguir dejando que asociaciones de padres que no tienen nada mejor que hacer, sociólogos dispuestos a jurar que el manga provocó la Segunda Guerra Mundial, políticos que necesitan popularidad como el comer, etc. usen lo que más nos gusta como dianas para aparecer en los medios de comunicación siempre que les apetezca.

En definitiva, es necesario que se sepa que los otakus ("las" incluidas) nos preocupamos y para ello no es necesario organizar manifestaciones, ni sentadas, ni nada especialmente espectacular, ni siquiera es necesario pertenecer a ninguna asociación. Basta con, por ejemplo, enviar cartas, en especial a las cadenas televisivas y los periódicos: a las primeras para agradecerles la emisión de anime y también como modo de "vacunarles" contra cosas como la de la CAT; a los segundos para que conozcan nuestro rechazo a la mala fama del manganime y que al menos la próxima vez se lo piensen dos veces antes de publicar algo parecido.

Porque de lo que no podemos dudar ni un momento es que estas malas noticias seguirán apareciendo, y si nos limitamos a hacer como hasta ahora, es decir, mirarlas con desprecio y nada más, será mejor apagar e irnos, que no valdrá la pena seguir.

Jaime Ortega

MANGA, EL ABUSO DE UNA PALABRA

Ocurre con cada vez más frecuencia, incluso entre los propios aficionados, que las palabras "manga" y "anime" se confunden e intercambian entre sí. No es raro oír comentar a alguien que va a ver una "película de manga".

En un principio la diferencia está clara: "Manga", en occidente, designa al cómic japonés, mientras que el "anime" es la animación de ese mismo país. Hace tiempo esto parecía de dominio público entre los aficionados, y no había lugar al error. ¿Cuál es la razón de lo que pasa ahora?

Probablemente el asunto empezó hace años, cuando Island World Communications, una empresa de vídeo británica, decidió lanzarse a la edición de anime. El nombre comercial que eligieron, en una decisión para mí no demasiado afortunada, fue Manga Video, el ahora célebre sello. Un tiempo después llegaron a España, coincidiendo con un momento de gran crecimiento del fenómeno. Era la única editora de animación japonesa por aquel entonces -y ahora prácticamente también-, y quizá paulatinamente la gente fue identificando el ver una película de anime con la palabra "manga".

Además, con el paso del tiempo, las cintas de esta empresa fueron haciéndose con una sección propia en los videoclubes y grandes superficies (antes las ponían en la sección infantil, lamentable), invariablemente bajo el epígrafe "manga".

Todo esto ha contribuido a la situación de confusión actual. Ahora todo es "manga". Los cómics, la animación... si te ven dibujando garabatos al estilo japonés, seguramente te dirán: "Eso es manga, ¿no?". Al final hasta las ramis serán manga.

Es cierto que una de las acepciones en japonés de la palabra "manga" es "animación", pero se hace un uso bastante marginal de ella; su equivalente sería "dibujos animados". Es decir la palabra que usa alguien cuando se quiere referir a la animación y no sabe cómo hacerlo.

Nunca han ocurrido cosas así, por ejemplo, con el cómic occidental. Cuando estás viendo una película de animación, a nadie se le ocurre decir que eso es un "cómic".

Desde aquí hago un llamamiento al rechazo de esta infame etiqueta comercial, y a que seamos los aficionados los primeros que llamemos a lo que nos gusta por su nombre, o, lo que es lo mismo, los primeros que lo respetemos.

Mario Gómez
mariog@mx2.redestb.es



CUANDO LA FAMILIA DICE NO

Perfecto. ¿Qué hago yo aquí, en el pasaje de un tren, a las 11 de la noche, camino de Barcelona, escribiendo este artículo en mi portatil? Quizás escapar un poco de mi casa... Sí... Ya vais adivinando... Me apetecía mucho hablar del tema familiar en un artículo, y así, de paso, estreno esta sección, donde me gustaría mes a mes opinar sobre aquellos aspectos, sobre todo cotidianos, que inundan la vida de un aficionado corriente al manga y al anime.

Pero volvamos al meollo del artículo... Como te decía, escapo de mi casa. A veces el ambiente se hace insoportable, y tengo que hacer un break, escapar... Si a ti te pasa como a mí, supongo que me entenderás. Uno se siente impotente ante el hecho de que no lo entiendan... y eso es lo que nos pasa la mayoría de las veces.

Son muchos los factores que influyen en la convivencia familiar, en el día a día. Factores emocionales, culturales y, sobre todo, sociales, son los que configuran nuestra relación con las personas con las que convivimos. Analicemos cada uno de ellos por separado, para intentar encontrar causas y, sobre todo, soluciones.

El factor emocional es más que evidente. Se supone que debemos querer a nuestra familia, al menos a la cercana. Pero eso no significa que nuestra relación sea siempre la mejor, aparte de que los estados de ánimo son tan volubles en el ser humano, que en la práctica es difícil llevar constantemente una relación familiar al estilo Médico de Familia. ¿En qué nos influye eso? Bueno, nosotros podemos estar eufóricos porque al día siguiente abran un Salón del Manga, pero probablemente nos será difícil compartir esa alegría con nuestra familia. Es más, si la mostramos, puede que no la entiendan, distanciándonos un poco en ese momento. Es fallo mutuo. Creo que ambos extremos deberían acercarse e intentar entender los estados de ánimo, los factores emocionales del otro. Sé cuánto joroba que estén estrenando en TVE Marmalade Boy y venga tu madre y te diga: "¡Ya estás con los dichosos cómissss!"; o que te venga tu hermano menor y te diga: "Creo que realmente tienes un problema, te estas quedando anclado en la niñez". Pero también debemos ponernos un poco en su lugar. No entienden que puedas estar viendo Hotaru no Haka y llorando a lágrima partida, totalmente emocionado, por unos dibujos animados, o que te estallen carcajadas leyendo un cómic de Crayon Shin Chan. Son emociones que sientes, pero en un contexto nada habitual, de hecho, tan poco habitual que para nuestra familia puede llegar a resultar extraño y hasta grotesco, lo que suele provocar reprobación.

Esto encaja con el siguiente de los factores, el cultural. ¿Por qué el manga y el anime son dos contextos nada habituales? La respuesta es lógica: ambos provienen de Japón, un lugar muy desconocido y muy lejano, que poco o nada puede influir en nuestra cultura y forma de vivir. La cultura japonesa es, sin lugar a dudas, bastante diferente a la occidental. Y eso es un escollo más a salvar en nuestras relaciones familiares. Tenemos que tener claro que un aficionado está dispuesto a asimilar, hasta con gusto, múltiples aspectos de una cultura que es ajena, en un acto, por otra parte, de gran enriquecimiento cultural. Pero no podemos esperar así que nuestra familia esté dispuesta a tal asimilación, y que de la misma manera, acepte esa asimilación a grandes borbotones en nuestro caso concreto. Al menos, no podemos esperar que lo hagan en altos niveles. Lo perfecto sería intentar justificar objetivamente la adopción de la cultura japonesa, pero sin demostrar (y sin crearnos realmente, por supuesto) un gran trauma o un excesivo enarcebamiento en el tema. Como se suele decir, "cucharita a cucharita...". Es muy importante no sólo demostrar, sino establecer de hecho, la nula pérdida de valores culturales propios. No voy a entrar en temas políticos de nacionalismos, evidentemente. Sólo parto de que la diversidad de culturas y su conservación enriquecen el conocimiento humano, y el dominio de unas sobre otras sólo lleva a la destrucción de un gran conocimiento.

Nos resta el factor social, a mi entender, el más importante. Todos tenemos claro que en este país, y en Occidente, el dibujo animado y el tebeo son productos de consumo infantil, dirigidos a los niños. Por lo tanto, cuando un colectivo (umm, ¿colectivo?) comienza a utilizar de manera aparentemente equivocada no sólo un producto, sino un concepto, la sociedad lo rechaza. Lo rechaza por el mal uso que se da, o más bien, por el uso distinto que la gran mayoría piensa correcto... ¿La gran mayoría? Sí, ese concepto de sociedad tan manido en la actualidad, y del que todos tenemos clara su nula existencia. Entonces, ¿lo que hace un aficionado al manga es raro porque otros no lo hacen? ¿Y está mal porque pervierte algo que no está dirigido a ellos?

A estas dos preguntas creo que sabrás contestar tan bien como yo. Nos conocemos muy bien el típico rollo de "el manga es tan inmenso que abarca géneros para todas las edades, de la misma forma que el anime, que en su mayoría proviene del manga". Pero hay que tener en cuenta que lo que piensa la sociedad es lo mismo que piensa, en muchos casos, nuestra familia. Ellos no conocen el tema, como casi todo el mundo, por lo que la sociedad debe crear una imagen entendible y fácil para satisfacer ese vacío, que es la imagen que toma la familia. El problema es que esa imagen, está muy claro, es equivocada. Como en muchos otros casos que nada tienen que ver. Pero que en concreto, con el manga y el anime, hace mucho daño a las aficionados.

La solución, más que trabajosa, es ardua y pesada. Lenta en el tiempo. Se me antoja que la única manera de eliminar los temores de tu madre, de hacer sentir a tu padre que eres un hombre o mujer hech@ y derech@, es demostrándoles que, a pesar de tu extraña y poco aceptada afición, sigues construyéndote como persona, creándote un criterio y una personalidad totalmente formada, ampliando tus horizontes a campos mucho más extensos que el manga y el anime, o no, pero sin exclusiones. Demostrando, en definitiva, que eres lo suficientemente madur@ como para tener un hobby o afición nada habitual sin que ello impida tu desarrollo.

Como he dicho, el camino es arduo, hay que soportar intolerancias, broncas, malentendidos... Pero, yo estoy firme en mi convicción. ¿Lo estás tú?

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

P.S.: No ha sido mi intención intentar generalizar en los casos familiares. Tengo claro que cada familia es un mundo, y pido disculpas si por este malentendido alguien se ha sentido

MARINERITAS DE CORTAS FALDITAS

Las series de sailors... ¿qué son? ¿De dónde han salido? Parecen preguntas de fácil respuesta, pero realmente hay más de lo que parece. Ciertamente más que de sailors deberíamos hablar de magical girls, tal y como se conoce al género de manga que trata de chicas que se transforman de las más variopintas maneras y por los más inverosímiles motivos.

Así pues... ¿de dónde han salido estas magical girls? ¿Son una iluminación divina de una autora que pasaba por ahí? En mi opinión, no. Se me ocurre un origen mucho más probable y menos casual. Se dice que ya todo está inventado bajo el sol y que la única manera de hacer algo nuevo en la actualidad es recombinando de una manera nueva elementos ya existentes. Eso es lo que se ha hecho con las magical girls. Y si no os lo parece, atención a la receta que sigue: Cójase una transformación al estilo del viejo y archifamoso Ultraman o de cualquier moderno superhéroe que se vista raro para combatir contra el mal y la injusticia. Dado que la soledad de héroe siempre es muy triste, no lo hagamos ir solito (solita en este caso), hagamos un grupo de heroínas al estilo de las series de sentais (término que se usa para referirse a series de grupos de chicos que se transforman en héroes para luchar contra el mal (sensación de deja'vu, oye). En este género podemos encontrar series como Gatchaman (Comando G) o los Power Rangers, por citar sólo un par de ejemplos conocidos de los montones que hay) de toda la vida, posturitas incluidas. La mascota siempre le añade un punto curioso al conjunto así que ponemos una (o unas cuantas). ¿Qué nos falta? ¡Ah! Los malos, claro. Cójanse pues unos malos malosos que desean apoderarse del mundo para... (añadir una razón versemblante, tampoco hace falta pensar demasiado). Mejor si estos malosos son monstruos feos y terribles en su mayoría, para que nuestras recién estrenadas heroínas puedan cargárselos sin recargo para sus conciencias. Métase en la coctelera de la imaginación calenturienta de una autora de manga y...¡voilá! Un manga de magical girls. Evidentemente la receta puede aderezarse con más o menos pizcas de amoríos, aventura, mascotas, malos u otros ingredientes a gusto del consumidor.



Me parece necesario comentar que el tono de todo lo anterior no significa en absoluto que menosprecie la labor de agitar esa hipotética coctelera. Más bien al contrario, respeto enormemente la capacidad de quien tuvo por primera vez la idea de mezclar conceptos que funcionaban bien y recombinarlos con tan buena mano para crear series de éxito.

Cuando uno se pone a pensarlo detenidamente llega a la conclusión de que una serie de magical girls tiene todos los ingredientes para ser un éxito, de verdad. Y si no os lo parece podemos analizar un poco los ingredientes de ese éxito:

Al crear un grupo de personajes (normalmente) es mucho más fácil que los lectores (lectoras mayormente) se identifiquen con algunos de ellos, más todavía si los propios personajes son estudiantes, como ellas, de su misma edad y con problemas y motivaciones similares.

A tener en cuenta también el motivo psicológico: imaginad a chicas aburridas de que su vida sea de lo más normal y corriente, sin aventuras y sin historias de amor romántico de por medio. La salida está en la imaginación y para echarla a volar no hay mejor rampa de salida que una historia con chicas como ellas que adquieren poderes y se lanzan a la aventura y al amor. ¿Estoy diciendo cursiladas? No creo.

Normalmente las magical girls tienen una mascota monísima y adorable (que le daría un ataque a un diabético, todo sea dicho de paso) que acaba siendo el peluche más vendido en las tiendas, por lo que su presencia ya queda plenamente justificada.

Y, hablando de merchandise, no olvidemos toda la parafernalia de gadgets que suele acompañar a las magical girls: cetros mágicos, colgantes luminosos, anillos místicos, pendientes de poder, etc... una completa colección de precioso merchandise que hará que la serie sea rentable tanto dentro del papel (o de la pantalla) como fuera.

No olvidemos a los malos, claro. Si antes hemos comentado que hay monstruos que se dedican a ser apaleados sin miramiento (después de amenazar las vidas de las protagonistas y de los inocentes de turno que pasaban por ahí) no es menos cierto que también hay otra categoría de malos, mucho más listos, poderosos y... guapos. Eso también atrae público, y las historias de amor y desamor están servidas.

El argumento sencillito, al alcance de cualquiera, puede que un poco repetitivo a veces pero con una historia subyacente que tiene mucha capacidad para engancharte si no vas con cuidado. En definitiva, una historia que se va a basar más en los personajes y en las situaciones que en el argumento. Eso no es malo, en principio, si no se acaba cayendo en algo tan y tan simple que lo haga totalmente previsible.

En definitiva, que las series de magical girls son un invento muy bien pensado. Una cuidadosa combinación de elementos que ya existían previamente, un público bien definido al que se le da lo que pide y un buen negocio en lo que se refiere al merchandise. A su nivel, lo tienen todo. Su éxito lo demuestra con creces.

Kaze_no_Kami
Kaze_no_kami@mixmail.com

¿POR QUÉ SAILOR MOON? ¡POR QUE YO LO VALGO!

¡Pues claro que sí! Yo no me merezco menos. Basta con ver el terrible casting que tuvieron que hacer para conseguir los personajes de la serie. Y es que yo soy muy exigente para esto, ¿sabéis?

Vamos a fijarnos una a una en nuestras queridas "Sailors":

Usagi Tsukino - Sailor Moon: Desde luego es difícil encontrar a una chica má
s llorona, comilona y superficial que nuestra insigne protagonista. Usagi se quedó con el papel principal tras un desempate con Miaka (de Fushigi Yuugi). Se necesitaba a la más patética de la lista y ella lo consiguió. ¡Bien por Usagi!

Ami Mizuno - Sailor Mercurio: Sin lugar a dudas la mejor. La única que mantiene la calma en las situaciones delicadas. Debería ser la protagonista, pero de haber sido así estaríamos hablando de una historia mucho más seria. No habría sido tan comercial y seguro que este artículo no tendría sentido... La única que he encontrado por ahí con tanto coeficiente intelectual como ella es Bulma. Pero Bulma no tiene la elegancia y la porte de Ami. ¡Menuda Sailor sería Bulma!, me dan escalofríos de pensarlo.

Rei Hino - Sailor Marte: El contrapunto perfecto para Usagi. Afín a su signo es la que tiene el carácter más fogoso y lo demuestra con creces en sus absurdas disputas con la tonta de Usagi. Una chica tan fogosa como ella y que haría mucho mejor su papel por su carácter es Asuka. Pero cuando se lo preguntaron pidió una millonada por su contrato. Una serie de Magical Girls no se puede permitir tantos lujos. Además a medida que avanza la serie también acabas cogiéndole cariño a Rei. ¡Uy qué curioso!, ¡una Rei con el carácter de Asuka!!, la verdad es que no lo tenía preparado...

Makoto -Sailor Júpiter: Vale que tenga que tener buen corazón. Vale que tenga que apoyar a sus amigas. Vale que tenga que ser fuerte pero... ¿Tanto?. La podrían llamar "Sailor Schwarzenegger", porque la chica se las trae. Eso sí, para resaltar su delicada feminidad nos exponen lo buena cocinera que es. Claro que ¡cualquiera hace un mal comentario de sus guisos!. La única chica tan "electrizante" que he conocido es Lamu, pero los enemigos de esta serie no son tan peligrosos como Ataru Moroboshi.

Minako - Sailor Venus: La guerrera del amor. La que ya luchaba por el amor y la justicia como "Sailor V" antes de la propia Sailor Moon. Y sobre todo, la más torpe y pija de todo el grupo. Y no hablemos de sus armas, ni más ni menos que la "cadena del amor". ¿Acaso le irá el sado-maso?. Además su rol es bastante secundario. Sí, tiene ese par de capítulos en los que destaca un poquito, pero el resto de la serie pasa desapercibida. Actualmente hay una moza mucho más pija que ella. Se llama Martina y la habréis podido ver en Slayers - Reena y Gaudy. Una pena que Sailor Moon ya estuviera acabada cuando apareció esta chica. Habría quedado monísima de Sailor.

Mamoru - Señor del Antifaz: En dos palabras: Impresentable. ¡Pero mira que usar rositas para atacar! ¿A quién se le ocurre, hombre? Y eso no es lo peor, ¿un traje de chaqué con capa para combatir el mal en nombre de la justicia?. Además siempre con esa cara de palo. A este muchacho lo ficharon a última hora, hacía de monitor dando clases de "Protocolo acelerado para embajadores patosos" y se fue al casting con la ropa de trabajo puesta. En todo el anime que he visto sólo conozco a un personaje que esté acostumbrado a llevar rosas y que además es más hábil con su espada que Mamoru con su bastón. Estoy hablando de Kuno Tatewaki, "el relámpago azul del instituto Furinkan". Este sí que sería un buen samurai, defensor del planeta y todo eso, claro que como el chico es algo "promiscuo" se conoce que no lo ficharon por eso. En una serie shojo se necesita un protagonista masculino monógamo y Kuno pues... no es el caso, vaya.

Haruka - Sailor Urano: ¡Qué decir de ésta! Si ya teníamos a "Sailor Schwarzenegger" ahora viene Michiru con más testosterona en la sangre que otra cosa. Si querían marimachos ya tenían a Akane, pero no, además tenía que ser jugadora de la NBA, porque con esa altura...

Michiru - Sailor Neptuno: Una pena oiga. Es guapa, es rica, de buena familia, exquisitamente educada, violinista de primera categoría. Hasta aquí perfecto pero... es lesbiana. Sí amigos, para una vez que encuentro un buen partido digno de mí y me sale "rana". Claro que como decía Mecano en su canción aquí en España pudimos ver que su relación con Haruka fue "disfrazada de amistad". A ver que recuerde... lesbianas en anime yo sólo conocía a Alielle de El Hazard, claro que su "exquisita educación" puede no estar aún terminada. No me extraña que le dieran el papel a Michiru.

Setsuna - Sailor Plutón: Esta chica está en la serie porque tiene que haber de todo, porque no es que tenga un "desmesurado protagonismo" que digamos. Para hacer de estatua en el portal del Espacio y el Tiempo podríamos haber contratado a cualquier Mimo de esos que hay por el Retiro y nos saldría más barato.

Hotaru - Sailor Saturno: Otra de las mejores. Lástima que aquí en España sólo pudiéramos verla como "Sailor" en el último capítulo de Sailor Moon S. Pero como personaje enigmático y débil tiene tanto gancho como Ayanami en Evangelion. ¿Se nota mucho que es mi favorita?

Bueno, tras este breve repaso espero que comprendáis lo duro que puede ser hacer un casting para una serie shojo como la que tratamos. Así que la próxima vez que veáis a un grupo de chicas haciendo el ridículo juntas en la tele, que sepáis que detrás siempre hay un duro proceso de selección. ¡Prístina Luna, dame fuerzas para terminar este artículo!

Santiago Tejero
Rolativi@eucmos.sim.ucm.es



CONFESIONES DE UN CORREERO DE DRAGON BALL

Aprovechando que nadie lee esto (¡eh, tú! ¿qué narices haces leyendo esto?) y que me han dejado un cacho de página para escribir, creo que voy a desahogarme diciendo unas cuantas cosillas que siempre había querido decir pero que nunca venían a cuento... tampoco es que ahora vengan mucho a cuento, claro...
Reunión mensual de correeros anónimos.
Veréis, antes que nada tengo que decir que... yo soy el correero de Dragon Ball Serie Amarilla, Oyasumi Nasai.
¡Ooooooooh! ¡Cielos! ¿Cómo ha podido? ¡Siempre lo sospeché! Sí, es cierto, lo soy. Ahora que lo he dicho me siento mejor. Claro, claro, el primer paso siempre es reconocerlo, ahora hay mucha gente que podrá ayudarte, cuéntanos tus problemas.
¿Mis problemas? Bueno, pues tengo una hipoteca que no puedo pagar, el colegio de los niños es carísimo, creo que con mi mujer ya no es como antes y... ¡No, no! Nos referimos a tus problemas con el correo.
¿Con el correo? Bueno, básicamente mis problemas con el correo son debidos a los lectores, ¿sabéis? Para empezar son muchos, Y cuando digo "muchos" quiero decir "muchos". Una cantidad desorbitada, vamos. Y se dedican a escribir al correo. ¿Cuántos? Creo que todos... Eso, aparte de que mi mochila está a punto de estallar cuando tengo que llevarme las cartas de la redacción de Planeta-deAgostini hasta mi casa, no sería un problema muy grande por sí solo. Lo grave es hacer un correo en el que sabes que jamás podrás contestar a todos los lectores. Es un poco frustrante, aunque eso no es lo peor. Y dinos, ¿qué es lo peor?
Lo peor, sin duda, es el contenido de las cartas. La mayoría de ellas parecen escritas por un ordenador siguiendo unos patrones preestablecidos: "hola me llamo tal y soy un super-fan de Dragon Ball" (se puede sustituir la parte de "super-fan" por expresiones tales como "un gran fan", "el más gran fan", "el fan número 1", "un fanático total" o cosas similares). Continúan las cartas con unos saludos a la redacción de Planeta-deAgostini por editar el mejor manga del mundo (imaginad cuál) y por sacar diversas reediciones. Por lo menos son considerados...
¿Eso es todo? ¿De eso te quejas? No, eso no es todo, hay mucho más. Luego vienen las preguntas. Ah, las preguntas... la mayoría son del tipo "¿por qué se cargan la luna dos veces?", "¿por qué en la Sala del Espíritu del Tiempo puede entrar tanta gente si antes sólo podían entrar dos a la vez?", "¿por qué tal no se puede cargar a cual si tenía fuerza para cargarse al otro que era más fuerte que el anterior?"... ESE tipo de preguntas. La respuesta a todas ellas es evidente, sencilla, directa y definitiva: la serie carece de coherencia argumental.
¿Y no puedes decirlo en el correo? No, hombre, que los pobres fans de la serie se sentirían decepcionados. Aparte, según las reglas para contestar correos que te dan en Planeta-deAgostini, no puedes hablar mal de ninguna de las series que dicha editorial publica, nos hacen ser así de mercenarios. Ya veo. ¿Hay otros tipos de preguntas conflictivas? Claro, están las preguntas de líneas temporales, que son de órdago, porque sólo para entender la pregunta ya te mueres... y es que el lío de líneas temporales causado por los viajes de Trunks y Célula tiene miga. También hay preguntas sobre ciertos guiños que el autor hace a sus lectores, y que estos no acaban de pillar... y es que hay lectores de apenas siete años, con lo que todavía son un poco...ingenuos. Están también las preguntas de respuesta... digamos... demasiado amplia. Por ejemplo: "dime qué pasa en Dragon Ball GT" o "¿qué pasó en la batalla contra Freezer?".
¿Y es cierto que hay preguntas que se repiten un poco? No, no es cierto. Hay preguntas que se repiten HASTA LA SACIEDAD. Sin ir más lejos está la típica que hace referencia al manga de Dragon Ball GT (de verdad, lo juro por el bigote de Vegeta, no existe) y otras como "¿Goku llega a 5º nivel?", "¿por qué le sale pelo a Krilín?", "¿por qué Son Goten no tiene cola?", etc... Si hiciera una muesca en mi mesa por cada pregunta de estas que recibo, creo que ahora ésta sería del tamaño de un mondadientes.
Ya veo, debe resultar un problema contestar muchas veces las mismas preguntas. Como que no las contesto ya. Ese es otro de los problemas: para no contestar preguntas repetidas, se da la situación de que hay muchas cartas en las que no se puede contestar nada. Si a eso le añadimos cartas que no preguntan nada y cartas que piden cosas que no están en mi mano... pues tenemos un buen número de cartas que no se contestan.
Comprendo...¿Cuántas no se pueden contestar? ¿Una de cada diez? ¿Una de cada cinco? Bueno, más bien al revés, esas son las que sí se pueden contestar. ¡Pero esto es desastroso! Hombre, no es lo peor... todavía no te he hablado del curso de desciframiento de jeroglíficos para correeros que tuve que hacer para entender la letra de algunas cartas, ni de las cartas que me piden que les remita un autógrafo de Toriyama, o de las que me piden que les envíe un libro de ilustraciones del autor, o de las que sólo quieren cartearse con otros fans pero no dicen su dirección en ninguna parte, de los sobres vacíos sin carta, de las personas que mandan cinco o seis cartas iguales a la vez, o de cuando te llama la coordinadora un lunes por la mañana y te dice que para esa semana quiere siete correos o más (y encima te despierta)... ¡y tengo muchas más anécdotas!
No, gracias. Con esto ha sido suficiente. Sí, creo que sí...

Kaze no Kami
kaze_no_kami@mixmail.com

(Nota de Lázaro: Snif, pobre Brisa, creo que ahora entiendo por qué el pobrecito es así de raro...)

EN DEFENSA DEL MANGANIME

Asociación de Defensa del Anime y Manga

- Sección española -

1.- Introducción.-

Hace unos 5 años en pleno auge de la emisión de series de Anime japonesas, una serie de entidades empezaron a protestar por su excesiva violencia, amparadas por poderosos medios de comunicación empezaron a presionar a las distintas televisiones para la supresión de dichas series. Es entonces cuando en una red de mensajería electrónica llamada FidoNet nace la iniciativa de crear una asociación que reuniera a todos los otakus y juntos poder luchar contra lo que creemos se sale de toda lógica.

Nace la Asociación A.D.A.M., de Defensa del Anime y Manga, reúne a más de 1.200 personas de España y parte del extranjero que realiza multitud de actividades que explicaremos en este documento.

2.- Actividades.-

Desde su nacimiento la asociación ha realizado muchas actividades con el fin de defender esta afición que tanto nos gusta. Entre ellas tenemos:

- Boletín de Noticias: una vez al mes la asociación edita un Boletín de Noticias que consta de las propias actividades y eventos que organiza y un conjunto de noticias generales y breves de Anime y Manga del mes.

Actualmente se ha formado un servicio de suscripción a esta publicación y al ADAMZINE, el Fanzine de la Asociación.

- ADAMZINE: desde el mes de Junio de 1997 se viene realizando más o menos cada 4 meses un Fanzine de la Asociación que reúne noticias y diversos artículos que los socios escriben. Este Fanzine es distribuido por parte de los coordinadores por bastantes provincias de España, si quieres adquirirlo contacta con nosotros por los medios que creas oportunos.

Actualmente se ha publicado el número 2.

En la actualidad se ha creado la versión electrónica de esta publicación para visualizarla a modo de revista en el ordenador.

- WebZine Sakura: fanzine editado en internet (web) que trata sobre aspectos de la cultura japonesa. En la actualidad esta en fase de creación.

- Colaboraciones con la A.D.A.M. Italia: desde Febrero de este año se mantiene contacto con nuestra homónima Italiana, asociación que nació de manera paralela a la nuestra por casualidad y que contactó con nosotros por correo electrónico.

Actualmente realizan actividades en su país, editan un Fanzine electrónico y tratan al igual que nosotros de informar con distintos eventos al público.

- Circulo de Distribución de Anime Inédito: Desde Marzo de este año se piensa en la creación de un círculo de intercambio/venta de películas, OVAs y series de anime. La idea es la de siempre, organizar un sistema para que los otakus podamos ver las series y películas ya que no podemos hacerlo en nuestras televisiones.

Por supuesto aclarar que solo se distribuirían las películas y OVAs inéditas en nuestro país y las series que no se comercializan por vídeo.

- Colaboración con otras entidades: en este momento mantenemos una estrecha colaboración con la recién fundada AVAM, Asociación de Valladolid de Anime y Manga así como diversos clubes de fans, tiendas especializadas etc.

- Trabajo en Internet: actualmente la Asociación mantiene una página web en la dirección http://www.adam.eu.org/es, dependiente de lo que se llama Organización ADAM-Europa de la que también forma parte la ya mencionada ADAM-Italia. En esta podréis encontrar toda la documentación de la Asociación, últimas noticias, referencias a organizaciones colaboradoras etc.

Dentro de esta página también se mantiene una versión html del ADAMZINE en la dirección http://fast.to/Bol-adam actualizada hasta el número 2.

Desde el mes de Junio del 98 existe la ADAML, la Mailing List de la Asociación, sistema de comunicación por correo electrónico en la que se habla de proyectos, actividades etc.

- Creación de la Comisión de Medios: recientemente se crea esta comisión que tiene como objetivo básico la relación con los diferentes medios, ya sean para informar sobre el Anime y Manga o para reivindicar o defender estos mismos.

- Otras actividades.-

· I Muestra de Anime de Laredo. En el mes de Agosto se celebró con la colaboración de la Asociación una muestra de Anime en la que con gran éxito se realizaron proyecciones de distintos géneros.

3.- Objetivos.

Para el futuro se los plantean los siguientes objetivos.-

- Proyectos en formato CD-ROM.-

En la actualidad existen tres proyectos diferentes en este formato.-

1.- Manga-CD

La Asociación ADAM está en fase de realización de un proyecto llamado Manga-CD que básicamente consiste en la distribución de Manga inédito en España en formato CD-ROM con un entorno fácil e intuitivo.

Este proyecto no tiene animo de lucro ya que se ajusta al ideario de la Asociación, divulgación del Anime y Manga y se podrían distribuir en un solo CD unos 10 tomos de manga inédito a un precio simbólico de 500 o 600 ptas más gastos de envío.

Según una planificación previa se distribuye el proyecto en la realización de dos CD-ROM, uno de series inéditas en nuestro país y otro de series cortadas (limitadas sin continuación).

El proyecto está abierto, invitamos a todos los interesados que crean que puedan ayudar, bien tengan material o puedan escanear, traducir o buscar scripts, se comuniquen con la asociación por los cauces que crean oportunos y entren a formar parte de este interesante proyecto para en bien del anime y manga en nuestro país.

Para el desarrollo del proyecto se ha creado una lista de distribución en.-

http://www.onelist.com/subscribe.cgi/adaml-cd

2.- Anime-Audio-CD.

En este momento se está trabajando en la realización de un CD-ROM de música de anime a partir del formato MP3, conocido sistema de almacenamiento de audio que se caracteriza por comprimir canciones en una proporción 1:10 sin pérdida apreciable de calidad.

La idea es la misma, distribución de CDs en este formato a un precio económico para el otaku.

A la hora del cierre de estas noticias se están planificando dos CDs con música de anime como Akira, Totoro, VGAi, Sailor Moon, KOR, City Hunter etc.

Los coordinadores del proyecto son Salvador Rebollido (alamigo@aiff.usc.es) y Gabriel Cuervo (adan@acn.es) aunque como se ha dicho ya, es un proyecto abierto y se pueden unir más colaboradores para realizar otros.

3.- Anime-Video-CD.

Este proyecto consiste básicamente en la distribución de Anime en formato CD-ROM, ya sean series, películas u OVAs. Se elige este formato dada su calidad, fácil distribución y factor económico.

Después del trabajo en el proyecto del socio Juan Ignacio Cabrera (secondf@hotmail.com) se llega a la conclusión de que se pueden almacenar 90 minutos de anime en un CD con una calidad aceptable.

Así pues se va a tratar a partir de ahora como experiencia piloto de realizar un CD promocional del Círculo de Anime con las entradas de los OVAs y series más conocidas que se distribuyen por este procedimiento. Os iremos informando.

- Campaña al Otaku

Este proyecto que consiste básicamente en dar a conocer la asociación a todos los otakus y medios de difusión tiene las siguientes fases.-

1.- Campaña al socio.

Ya realizada durante los meses de Julio y Agosto, se recopilaron de la base de datos de los socios un total de 122 otakus con los cuales por diversas razones se había perdido el contacto. Se están empezando a recibir cartas de los mismos en la sede.

2.- Campaña al otaku.

En fase de realización, consiste en la recopilación por algunos socios voluntarios de direcciones de otakus que creemos están aislados y pueden aportar algo a nuestra organización. Se espera obtener un listado de mas de 250 otakus.

3.- Campaña a los medios.

Se espera de comienzo en un futuro próximo, aprovechando el listado de medios recopilado desde la creación de la asociación, se comunicará a los diversos medios, televisiones, radios y periódicos de nuestra existencia, objetivos etc.

Este es un proyecto en el que el socio debe colaborar ya que el medio fundamental de comunicación es el envío por correo de documentación que explique con detalle lo que es la asociación etc. Esperamos que existan apoyos para esta idea.

- Instauración del Socio de Pago.

A partir del mes de Octubre se instaura una nueva característica en la Asociación, la modalidad de Socio de Pago. Pasamos a explicar lo que significa.- Según los Estatutos de la Asociación existen dos tipos básicos de socios, los numerarios y los numerarios de pago. Los primeros serían socios normales, los que hasta ahora se han dado de alta sin ninguna obligación por su parte.

Los numerarios se diferencian en cuanto a la aportación de una cuota de carácter anual con la cual conseguirían ventajas con respecto a los numerarios como el Carnet de Socio, suscripción al Boletín, descuentos en el Círculo de Anime o CDs, etc.

- Otras colaboraciones.-

· Colaboración con la AVAM (Asociación de Valladolid de Anime y Manga) en diversos proyectos en el futuro.

· Colaboración en Muestras y Jornadas organizadas con los Otakus de toda España.

- Cómo hacerte Socio: mandando los siguientes datos por cualquiera de las vías de contacto con la asociación: NIF (DNI), nombre y apellidos, dirección, localidad, código postal, provincia, país y e-mail en caso de tenerlo.

Y seguidamente te daremos de alta sin ninguna obligación por tu parte.

- Asociación de Defensa del Anime y Manga -

Número de Registro Asociaciones 163.596

C./ Colombia nº28 pso. 6ºizq. 28016 Madrid E-Mail:as_adam@iname.com

URL: http://www.adam.eu.org/es

FANZINES



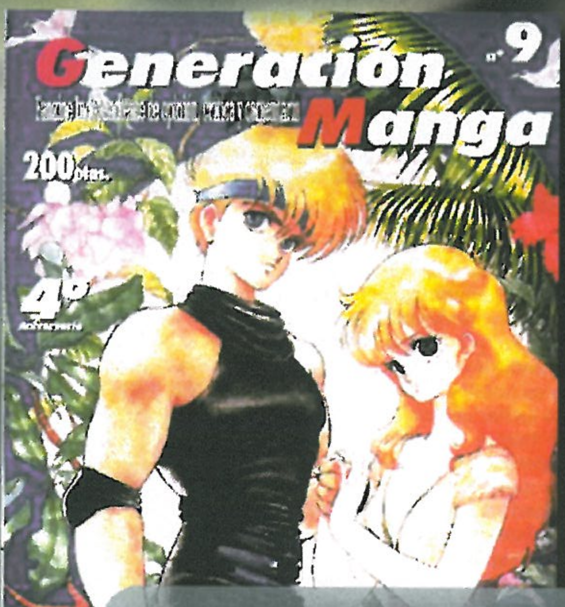
FREIHEIT FÜR GETAFFEN
Nº1 39 PAGS. TAMAÑO DIN A4
EMAIL: GETAFFEN@YAHOO.COM

¿Quién dijo que un fanzine de manga tiene que hablar sólo de manga? Ya lo demostraron hace un tiempo otros fanzines, y ahora tenemos un nuevo intento por parte de unos fritz en el anonimato. Artículos sobre "Yo iba a misa antes de leer Video Girl Ai", "Nausi-k" o la sección del Fru Frus Flan son algunas de las joyas que podréis encontrar en el fanzine. Si lo que realmente buscas es reírte un rato, ojeatelo y disfruta... aunque, quizás algunos chistes sean demasiado privados como para que se entiendan.

FANZINE CLÁSICO



MINAMI nº1.
200 ptas. 48 pags.
Tamaño DIN A4
Agotadísimo y descatalogado, inútil tratar de conseguirlo. Aunque no tan antiguo como para entrar entre los "4 históricos", sí es de los de la gloriosa "segunda hornada", de esos que ya en el 93 empezaron a dar guerra. Aunque en su primer número no fue muy distinto de algunos existentes, introdujo valiosas innovaciones como los artículos de opinión sobre un tema general (y no sólo simples reseñas) o las intromisiones (pequeñas notas en el artículo de otra persona normalmente con intención jocosa) y fue evolucionando número a número hasta llegar a ser un ejemplo a seguir que muchos otros imitaron. En definitiva un fanzine que a lo largo de sus 5 números de historia se ganó la reputación de ser de los sinceros, de los que no se cortan un pelo, de los que destapaban los trapos sucios del mundillo. Y por supuesto con humor y con numerosas aportaciones, como fueron los artículos sobre cultura japonesa (pese a que los de Mangazone digan que ellos fueron los primeros, fue Minami y se puede demostrar), los artículos sobre series no manga o los artículos sobre música de anime (y muchos otros que ahora no recuerdo (lo siento, Lázaro, no me mates!!). Nunca se vendió a la comercialidad ni al color, y cuando en su quinto número decidieron que ya había cumplido su papel, se fueron con la cabeza bien alta y con probablemente una de las mejores famas que un fanzine ha tenido nunca en este país.



GENERACION MANGA
Nº9. 200 PTAS. 39 PAGS. TAMAÑO DIN A4
C\ARTIES 109 28660 BOADILLA DEL MONTE, MADRID.

Uno de los fanzines con más solera de toda España, que ha sabido evolucionar según los tiempos. De todos, tampoco se han vendido a lo comercial, y eso los honra. De hecho, no encontraréis en sus páginas páginas de fichas de personajes, ni lo último de las series más comerciales... principalmente lo que se puede leer es opinión; pero opiniones fundadas y razonadas, que en ocasiones dan mucho que pensar. En este número se comenta el Anime-futbol y todo lo que ha desarrollado en España este fenómeno, un dossier de Mutsumi Inomata, junto con artículos de opinión, dibujos de aficionados.... muy completo.



SUZAKU
Nº2 250 PTAS. 36 PAGS. TAMAÑO DIN A4
C\NAVARRA Nº34 08320 EL MASNOU (BARCELONA)

Desde Barcelona nos llega una nueva iniciativa, que no está del todo mal; en este número se puede encontrar un especial de Fantasía Heróica que se puede codear con muchos especiales que hemos podido leer en revistas especializadas, incluso se podría decir que es más completo. Por otra parte, también tratan el tema de Marmalade Boy (la actual "Familia Crece" de la 2), y algún que otro artículo mas. En resumen, mucha información y un dossier de fantasía heroica muy completito. De todos modos, una lástima de edición (esos últimos retoques...).

NO SÓLO DE MANGA VIVE EL HOMBRE...

SAILOR MOON[13]

Y tú te preguntarás... ¿pero qué pinta aquí un artículo de GEN[13] si de lo que se trata es de hablar de *Sailor Moon*? Pues te voy a contestar con sólo dos palabras: Adam Warren. Este héroe ha sido capaz de lograr lo que muchos autores no han conseguido: elevar la mejor serie americana de los últimos años a la categoría de "Obra maestra cachonda". Y ¿por qué? Pues muy sencillo, con su peculiar estilo ameri-manga (palabro que me acabo de inventar) ha conseguido darle a una serie americana la expresividad facial de los personajes manga, la ridiculez de las escenas SD y, lo más importante, plasmar a los "héroes de acero" en las situaciones más ridículas imaginables. La verdad es que el camino lo tenía muy avanzado (J. "Dios" Campbell ya había introducido levemente alguno de estos puntos), pero le faltaba introducir una cuña plenamente manga para lograr su objetivo, algo un poco tabú entre los aficionados yankees. Ha sido en el número 9 de *GEN* Bootleg donde, aprovechando una escena romántica, ha cambiado los esquemas del cómic americano disfrazando a los dos personajes más carismáticos de *GEN* de personajes de Sailor Moon (Freefall de Sailor Moon y Grunge del Señor del Antifaz). Algo que parecía estar condenado al fracaso por miles de babosos que sólo piensan en mutantes, ha resultado ser el trampolín a la fama. El número 9 de la colección fue el más vendido de todos... ¡y sólo por una página! Los aficionados no se lo podían creer y, sin saber cómo, todos querían más.

Después de una larga espera de más de un año, Warren ha vuelto a hacer de las suyas, creando una miniserie partiendo de la genial idea de su famosa página: "GEN Magical Drama Queen Roxy". Es una miniserie de 3 números donde podemos encontrar a una Freefall convertida en heroína al más puro estilo *Sailor Moon* (pero con "chupa" de cuero) y, además, encontrar miles de referencias manga (¡diox! ¡Si resulta que Freefall tiene un muñeco de Totoro en su cama!). Por el momento, sólo hemos podido catar el primer número, y, la verdad es ¡que estoy deseando tener el resto en mis manos!. Evidentemente, no ha podido hacer una copia plena de *Sailor Moon* (aparte de ser denunciable, no tendría ninguna gracia) y, por lo tanto, Warren ha realizado algunos cambios en el diseño de personajes y la historia. Básicamente, un bichito verde llamado Qeelocke hace las funciones de Luna: ir siempre con nuestra heroína y darle los espectaculares poderes (aunque éste parece ser un adicto a la nicotina...). Freefall lleva la minifalda y el top de rigor para poder marcarse las típicas posturitas de guerrera que lucha por el amor, la justicia y las bragas de Patricia. A falta de cetro lleva una raqueta de tenis con corazoncito rosa incluido, e impreso en las cuerdas la letra S (¿De Sailor Moon? ¿De Soy la mejor?). Diadema con el logo de *GEN13*, botas militares, pendiente en el ombligo y la cazadora de cuero (¡por fin alguien se ha dado cuenta que las heroínas también tienen frío en invierno y no pueden salir en manga corta!) terminan el modelito que usa para librar al mundo de los malotes que evitan por todos los medios que mantenga las relaciones pertinentes con el tío más bueno de todos los tiempos: el Señor del Antif... digoooo Grunge.



Sobra decir que la lluvia de pétalos de rosas y los destellos te acompañan en todas y cada una de las páginas del cómic (y yo me pregunto: ¿es que a nadie más que a mí le dan alergia las rosas? ¡Porque aún no he visto a ningún personaje estornudar ante tan extraña lluvia!).

La verdad es que la historia no es muy original que digamos: Freefall es una desgraciadita que quiere enrollarse con Grunge pero claro, él es rico y ella es pobre (sí, sí, también tiene toques de Cenicienta). En ese momento aparece el bichejo que le va a solucionar la vida: mediante un ridículo conjuro diciendo cosas como "Voy a luchar por el amor, el bienestar de los hombres y para que nunca se acaben los cómics" y las posturitas de rigor marcando trasero y pectoral, se encamina a por su amado. Como era de esperar, se miran, se marcan un bailecito y, cuando están llegando al punto cumbre de la relación... ¡horror! aparecen los malotes de turno (Rainmaker y Burnout, otros personajes de *GEN*) que transforman a su amado en dos personas: por un lado, la parte animal de la persona (vamos, que sólo piensa en sexo y comida)



y por otro, la intelectual (recordemos que Grunge es un superdotado). ¡¡ Imagínate el cabreo de Freefall !! Después de hacerse a un tiarrón unos pringaos le acaban de fastidiar el rollo!! Y claro, ¿qué sería de una serie sin algo de tortas? Por eso Freefall tiene que ir a unos grandes almacenes para hacer que su hombre vuelva a su estado normal y, para ello, tendrá que luchar contra las horrendas muñecas tipo Barbie!! (pero de 2 metros 10 de altura ^_^;;). El resto es aún una incógnita, porque justamente ahí termina el número 1 (sniff!). Parece ser que, ahora mismo, el mundillo americano se está viendo plagado de adaptaciones de series al llamado "estilo Manga". Desde una versión de Star Wars hasta dios sabe qué vendrá después. La verdad es que Adam Warren está llenando su cuenta bancaria a partir de su particular versión de *GEN* y, viendo que a miles de aficionados le está gustando, seguirá bombardeándonos con sus paranoias hasta que Jim "Genio" Lee le pare los pies (y que dure mucho!!).

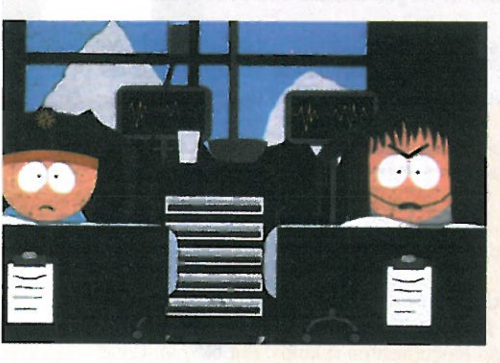
Y ahora la pregunta... ¿veremos a Freefall pilotando un EVA? ¿o simplemente se limitará a sacar miles de series vistiéndola de Sailor Moon? Lo único que espero, es que nunca se decida a pornerle a Spiderman una faldita y un top y hacerle perseguir a un señor con un antifaz de la última fiesta de Fin de Año. Que Peter Parker nos coja confesados.

The Amazing Spidei!

NO SÓLO DE MANGA VIVE EL HOMBRE...

SOUTH PARK

Siempre me había sentido un poco mal cuando hablaba con algunos amigos y estos me contaban lo que veían en los canales de pago extranjeros relacionados con la animación. La mayoría de las veces me comentaban series que denomino "de despiporre". Es decir, series NO políticamente correctas, con un look nada estándar y normalmente bastante underground y de origen estadounidense. Y... bueno, podemos decir que me ponían los dientes bastante largos.



Más aún si, además, vas de visita a casa de alguno de ellos y te sueltan algo como... "mira, mira, como mola esta serie, se llama "Cow & Chicken", ya verás...", y te descubres a ti mismo muerto de la risa sobre el sofá, maravillado por lo cínicos y colgados que pueden llegar a estar los "americanos" (Nota de Lázaro: Entonces, ¿por qué tú me hiciste a mí justo eso con South Park, cacho cabrón? ¡Grabameloooo!).

Teniendo esto anterior en cuenta, podéis imaginar mi alegría cuando, viendo el canal Locomotion de Vía Digital, veo anunciada una serie llamada South Park, que parece ser de las mismas características.

Lo primero que hice fue buscar en Internet. Y mi sorpresa es mayor todavía cuando descubro que al parecer South Park ha sido el gran bombazo en TV durante el año 97 en EEUU, consiguiendo audiencias multitudinarias, llegando a aparecer hasta en la portada del Life. Así que, lleno de gonzo, digooooo, lleno de gozo por mi suerte, me preparo a visionar el primer capítulo de tan renombrada serie. ¿El resultado? Lo que te estás imaginando: Mooooola. Pues sí, mola, y mola mucho. No recuerdo haberme reído tanto con una serie de animación, al menos últimamente. South Park es la cosa más grosera, basta y pueril que te puedes echar a la cara dentro del mundo de la animación de distribución (es decir, no de autor). Para que te hagas una idea, sólo un dato argumental: Kenny, uno de los personajes, "debe" morir en cada episodio, de forma a cual más cruel posible (lanza atravesada en la cabeza, espada en la frente, pavos asesinos le sacan los ojos... no, no desvarío).

La serie se desarrolla en uno de los llamados "pueblos profundos" norteamericanos, y no es más que una gran crítica, como suele ser habitual, a la sociedad estadounidense. Los protagonistas principales son una panda de críos que, aunque pueda chocar a primera vista, son muy verosimiles. ¿Por qué puede chocar? Bueno, todo depende de los críos que tú conozcas. Si conoces a niños que de cada 5 palabras que pronuncian una de ellas sea un taco, enrevesadamente crueles y sin ningún tipo de escrúpulo para conseguir lo que quieren, pues bien, los chicos de South Park son totalmente verosímiles.

Y las historias... ¡Ja!, riámonos juntos de las idas de olla del dire, que no son más que leves susurros comparadas con los argumentos de South Park (Nota de Lázaro: Vaya por Blas, otro candidato al paro...). ¿Que no te lo crees? A ver... ¿qué te parece que en un capítulo dedicado a la noche de pascua, una bandada de pavos asesinos mutantes llegue al pueblo y empiece a zamparse a la peña? ¿O que Barbra Streisand llegue al pueblo, transmute en un monstruo al estilo Godzilla, empiece a destruir todo, venga Ultraman desde Japón a luchar contra él (mientras un presentador nipón no hace más que cantar JPOP), sea derrotado, que venga Sidney Potier (¿?) a luchar, y también sea derrotado, y que al final sea el cantante del grupo The Cure con sus poderes especiales quien consiga doblegar a la cantante judía? ¿O que el único profesor de la escuela en un capítulo se haga la cirugía (juajua, no puedo evitarlo) en la cara para ser igual que David Hasselhof (Pantu, ¿se escribe así?) y se pase medio capítulo perseguido por las mujeres del pueblo? Todo muy normal, ¿verdad?

Esto es una ínfima muestra de lo que es South Park, una serie tratada de forma extremadamente inteligente para poder mostrar todas las miserias y secretos de la sociedad estadounidense, y para realizar una dura crítica sobre cada uno de los aspectos retratados, todo bajo ese aura de cachondeo, soez y despiporre que tiene.

¡Anda! Se me ha olvidado hablarte de la animación. Estooo, ¿a eso se le puede llamar animación? Pues sí. Y me lo postulo por la siguiente razón: South Park es la serie que menos frames (pasos de animación) tiene por segundo que yo haya visto. Más o menos de 1 a 4. El efecto conseguido, más que parecer una serie de dibujos animados, es el de un collage de papel en movimiento. Realmente, se utiliza Corel Draw para crear cada frame, Photoshop para retocarlo (sí, como lo oís), y al final todo se une para animarlo en una estación Silicon Graphics. Sencilla, aparente (al menos para mí) y muy muy muy barata. Es difícil de describir sin verla, pero para que te hagas una idea, es algo parecido a lo que se hace con la animación de plastilina o muñecos, pero con un papel recortado sobre un fondo, y con muchísimos menos frames.

Ahora podría ponerme a explicarte datos técnicos, como quién es la distribuidora, los creadores... Pero no. Si acaso, después. Ahora me apetece contarte mi impresión personal, el objetivo de este artículo. ¡No puedo esperar más! Es esa sensación que tú también has tenido seguro de: "¡Dios!, esto es maravilloso, debo propagarlo por el mundo" (^_-). Pues eso. Vamos a ver cómo lo hago...

Ummm... ehhh.... ¡me encanta! (qué original). En serio, lo tiene todo, y es una verdadera alegría que en EEUU haya funcionado tan bien, porque eso dice mucho de los americanos. Tiene crítica social, es instructiva en cuanto te muestra como son las cosas realmente (o al menos ese es su propósito) y, sobre todo, kilos y kilos de mala hostia, de tacos y de despiporre, mucho despiporre. Y eso es algo que me encanta. Por poner una analogía extraña, es como un "Algo pasa con Mary", en animación, y mucho más bestia. Si te gustó la película, ya te estarás imaginando como es la cosa. Es una visión cínica del mundo que te rodea, del ser humano en sí, de mano de una de las cosas más sagradas en nuestra vida: la inocencia de un niño. Un niño gordo maleducado que no valora las cosas que tiene y puede disfrutar por el mero hecho de haber nacido de una condición, y que además desprecia al que no se encuentra a ese mismo nivel... egoísta, racista, intolerante, vanidoso... un niño que representa, en definitiva, a la sociedad en la que vive.

Vaale, corto ya el rollo filosófico. Vayamos a los datos. La serie fue emitida por primera vez en el canal neoyorkino Comedy Central, propiedad de la Fox, que actualmente mantiene los derechos. Los creadores son dos chicos provenientes de South Park, Colorado (ja), y sólo verles basta para hacerse una idea de la escabechina mental que tienen estos chicos.

Espero haber logrado picarte el gusanillo (no tomar al pie de la letra, please ^_^) en cuanto a la serie se refiere. En la actualidad, Vía Digital la emite en su canal Locomotion y doblada al castellano (acento sudaca, pero queda ¡chevere!) en España. También la emite en V.O. Cartoon Network, aunque no sé exactamente cuál de ellos. Personalmente, creo que tiene todos los boletos para ser comprada por Canal + y emitida en España, si no la tienen ya. O quizás, quién sabe, a lo mejor TVE... sería una segunda sorpresa...

¡Ah!, se me olvidaba. Evidentemente, esta NO es una serie para niños... ^_-

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

PS.: Como bien me informan mis confidentes gonzos, ya existe el videojuego de la serie bajo el sobrenombre de... "Ahora, tú también puedes matar a Kenny".



Sailor Moon



Cuando me comentaron como de pasada "El próximo número irá de Sailor Moon", sentí comose helaba mi espina dorsal. No porque no me guste la música de Sailor Moon, ¡todo lo contrario, me encanta!. Era sólo que hay muchos, muchos, muchísimos CDs de esa serie.
A continuación os pongo una relación de los CDs editados hasta ahora, claro que quizá antes debería de explicaros un poco esos numeritos raros que aparecen.
Las numeraciones COCC, FMCC y CODC corresponden a las ediciones japonesas originales.
Las numeraciones SM, GAME, GGG y GA, corresponden a las ediciones chinas de Sonmay Records.
El resto, corresponden a versiones, bien en inglés, o en alemán o en italiano.
Veréis también dos grupos de CDs resaltados, que corresponden a dos cajas recopilatorias (y carísimas). Aparte, hay una caja de CDs editada por Sonmay Records, pero está compuesta por CDs que también pueden conseguirse sueltos, así que no lo he incluido.
Ahí donde veáis "Drama", quiere decir que ese CD corresponde a conversaciones. Sí, en serio. Hay algunos CDs, que son idénticos a los "dramas radiofónicos" tan populares aquí hace años, y otros se corresponden palabra con palabra con alguna película. Otros ponen "Memorial of Music...", y corresponden a actuaciones en directo. Concretamente a festivales que se han hecho con los personajes de Sailor Moon (las imágenes son divertidísimas).
Algo que deberíais de tener en cuenta antes de comprar algún CD, es que aquí hay bastantes CDs que son instrumentales por entero, otros que corresponden a música de videojuegos basados en la serie, e incluso a versiones jazz o corales con piano de la música de las series (¡el de corales es precioso!).
Un buen punto para empezar a conseguir una pequeña colección de la música de esta serie, sería animarse a comprar alguna colección vocal, preferiblemente de SM (son más baratas).
Como curiosidad, os diré que hay incluso versiones de SM que traen más temas que las recopilaciones del mismo nombre originales japonesas.
Por cierto, los CDs navideños están compuestos de típicas canciones navideñas de todo el mundo (la mayoría americanas) cantadas en Japonés. En cuanto a los CDs de otros países, a menudo tienen o bien canciones en el idioma del país que son traducciones de las japonesas, o bien temas totalmente nuevos que no tienen nada que ver con los originales.
En lo referente a los Singles, tendréis suerte si podéis conseguir algunos. Lamentablemente los japoneses no suelen hacer reediciones casi nunca, de manera que es un poco difícil conseguir a estas alturas singles de las series.
En lo referente a las cantantes, hay muchísimas versiones, pero siempre podemos poner como mínimo a las que suelen cantar en nombre de las Sailors más conocidas ¿no?. Veamos un poco de cada una de ellas.

Sailor Moon: Kotono Mitsuishi
Nació el 8 de Diciembre de 1967 en Saitama. Entre otras cosas, ha trabajado como dobladora en Sailor Moon (Usagui, Chibi Chibi) Blue seed (Koume), Dragon Half (Mink), Utena (Juri), X (Satsuki), Yaiba (Sayaka), Kishin Heidan (Fay), Evangelion (Misato), etc.

Sailor Mercurio: Aya Hisakawa
Nació el 12 de Noviembre de 1968 en Osaka. Ha trabajado como dobladora en: Sailor Moon, Aah Megamisama (Skuld), Bubblegum Crisis (Lina), Detective Conan (Masayo), Dominion (Annapuma), GunSmith Cats (Becky), Iria (Iria), Yohko (Yohko), Marmalade Boy (Arimi), etc.

Sailor Marte: Michie Tomizawa
Nació el 20 de Octubre de 1961en Nagano. Ha trabajado como dobladora en: Dominion (Unipuma), Kimagure Orange Road (Manami), Proyect A-ko (C-ko), etc.

Sailor Jupiter: Emi Shinohara
Nació el 8 de Agosto de 1963 en Nagano (su verdadero nombre es Emiko Shinohara). Ha trabajado como dobladora en: Moldiver (Isabelle) Tortugas Ninja (April), Proyect A-ko (B-ko), Rayearth (Presea), etc.

Sailor Venus: Rica Fukami
Nació el 8 de Agosto de 1963 en Saitama. Ha trabajado como dobladora en: Macross Plus (Myun), Lodoss (Riaka), Yaiba (Kaguya), Yawara! (Ohtawara), etc.
Además, de doblar en la serie a las Sailors, forman el grupo Peach Hips, que interpreta multitud de temas en estos discos.





Referencias





Sailor Moon Music Collection	COCC-09896/SM-206	01/05/1992
Ai ha Dokoni Aruno?	COCC-10059/SM-207	01/07/1992
In Another Dream	COCC-10509	21/11/1992
R Music Collection	COCC-10705/SM-208	01/04/1993
Mirai he Mukatte	COCC-10838/GGG-041	01/06/1993
Memorial of the Musical: Sailor Moon	COCC-10974	21/08/1993
Game Music Sailor Moon	FMCC-5005/GAME-043	21/10/1993
Game Music Sailor Moon R	FMCC-5012/GAME-017	21/12/1993
R. Movie Music Collecion	FMCC-5019/SM-210	21/12/1993
R. Symphonic Poem	COCC/11579/SM-246	01/04/1994
R The Maiden´s Poem Collection	FMCC-5026	21/04/1994
R Drama	FMCC-5027	21/04/1994
S Music Collection	COCC-1177/SM-254	21/06/1994
Sailor Moon Music Fantasy	FMCC-5020/SM-273	01/07/1994
Uranus, Neptune, Chibimoon Plus	FMCC-5020/SM-304	21/09/1994
Brass Fantasy	FMCC-5040/SM-305	21/09/1994
Gasshou Kumikyoku Sailor Moon	FMCC-5042/SM-306	21/09/1994
Memorial of the Musical 2: Sailor Moon S	COCC-11984	21/09/1994
S Big Box	FMZX-1	20/11/1994
S Super Famicom Game Music	FMCC-5051/GAME-061	21/12/1994
S Music Fantasy	FMCC-5054/SM-341	21/02/1995
S Drama	FMCC-5055	21/02/1995
Super S in Paris	FMCC-5056/SM-347	21/03/1995
Memorial of the Musical 3: Sailor Super S	COCC-12738	21/07/1995
Super S Theme Song Collection	COCC-12809	19/08/1995
Super S Music Colecction	COCC-12836	21/09/1995
Piano Fantasia	COCC-12881	21/09/1995
Orgel Fantasia	COCC-12882/SM-393	21/09/1995
Super S Christmas for You	COCC-13058/GA-091	01/12/1995
Super S Movie Music Collection	COCC-13061	01/02/1996
Game Music Sailor Moon - Another Story	COCC-130201	01/02/1996
Best Song Collection: Pretty Cast	COCC-13403/GA-061	21/05/1996
Sailor Moon Music Collection- Extra Version	COCC-13402	21/06/1996
Memorial of the Musical 4: Sailor Stars	COCC-13569	01/08/1996
Sailor Stars Music Collecion	COCC-13576	20/07/1996
Sailor Stars Music Collecion VOL.2	COCC-13660	21/08/1996
Sailor Stars Best Song Collection	COCC-13720/GA-089	21/09/1996
Sailor Stars Merry Christmas	COCC-13827	01/11/1996
Memorial of the Musical 5- Eien Densetsu	COCC-14372	19/09/1997
Memorial of the Musical - Best Soundtrack	COCC-14373	19/09/1997
Sailor Moon Memorial Song Box		

•1 TV Series Best Song Collection	COCC-14459	20/09/1997	
•2 Sailor Moon Song Collection	COCC-14460	20/09/1997	
•3 R Song Collection & Best Movie	COCC-14461	20/09/1997	
•4 Sailor Stars Song Collection	COCC-14462	20/09/1997	
•5 Sailor Stars - Prologe & Poem Coll.	COCC-14463	20/09/1997	
•6 Series Original Karaoke Best Coll.	COCC-14464	20/09/1997	
Sailor Moon Character Vision	COCC-14695	21/11/1997	
Sailor Moon Memorial Music Box			
•Bishoujo Senshi Sailor Moon 1	COCC-14785	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor Moon 2	COCC-14786	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor Moon R	COCC-14787	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor Moon S	COCC-14788	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor Moon Super S	COCC-14789	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor M. Sailor Stars 1	COCC-14790	21/02/1998	
•Bishoujo Senshi Sailor M. Sailor Stars 2	COCC-14791	21/02/1998	
•Movie Bishoujo Senshi Sailor Moon R	COCC-14792	21/02/1998	
•Movie Bishoujo Senshi Sailor Moon S	COCC-14793	21/02/1998	
•Movie Bishoujo Senshi S.M. Super S	COCC-14792	21/02/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon Drama Col 1	COCC-15204	20/06/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon Drama Col 2	COCC-15205	20/06/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon Drama Col 3	COCC-15206	20/06/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon R Drama	COCC-15207	20/06/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon R 2 Drama	COCC-15208	20/06/1998	
Bishoujo Shenshi Sailor Moon S Drama	COCC-15209	20/06/1998	
Mem. of Musical 6: Shin Densetsu Kourin	COCC-15259	10/07/1998	
Vocal Collection I	GA-014		
Vocal Collection II	GA-015		
Sailor Moon	AA010		
Sailor Moon S Pretty Cast	AA052		
97 Bishoujo Shenshi Sailor Moon	AA082		
Sailor Moon- Songs From the Hit TV Series	RA-72297/EMI:7243/854371 20		USA
Sailor Moon & the Scouts - Lunarock	7243 6 21704 2 6	14/10/1997	USA
Sailor Moon	0097485ULT		GER
Sailor Moon die Superhits für Kids	009929ULT	08/08/1997	GER
Sailor Moon ... In Love	0037632EDL	13/01/1998	GER
Sailor Moon - Dancing on the Moon	0038622ERE	02/06/1998	GER
Sailor Moon - Super Moonies	003957ERE	04/08/1998	GER
Sailor Moon - Power of Magic	0039542ERE	03/11/1998	GER
Cristalli, Petali E Misteri Per Sailor Moon	FM-20302		ITA

SINGLES

Moonlight Densetsu/Hearth Moving	CODC-8995	21/03/1992
Princess Moon/Tuxedo Night	CODC-110	21/10/1992
Otome no Policy / Suki to Itte	CODC-160	21/03/1993
La Soldier	CODC-227	01/08/1993
Moon Revenge	FMDC-505	01/12/1993
Sailor Mars	CODC-380	01/03/1994
Sailor Venus	CODC-381	01/03/1994
Sailor Jupiter	CODC-382	01/03/1994
Sailor Moon	CODC-378	01/03/1994
Sailor Mercury	CODC-379	01/03/1994
Tuxedo Mirage / Ai no Shenshi	CODC-395	01/10/1994
PC Engine Sailor Moon	FMDC-510	01/07/1994
Moonliht Destiny	FMDC-515	01/12/1994
Watashitachi ni Naritakute	CODA-620	01/04/1995
Sailor Moon S7R Movie Songs Remake	FMDC-520	20/05/1995
Rashiku Ikimasho / Moonlight Densetsu	CODC-698	21/07/1995
Morning Moon de Aimashou	CODC-767	01/12/1995
Kaze mo sora mo kitto	CODA-913	20/04/1996
Sailor Stars Opening Theme	CODC-914	20/04/1996
Tree Lights	CODC-984	20/07/1996
Tree Lights - Seiya CD	CODC-1049	19/10/1996
Three Lights Taiki	CODC-1050	19/10/1996
Three Lights - Yaten	CODC-1051	19/10/1996
Galaxia	CODC-1052	19/10/1996
Sailor Moon Christmas	CODC-1059	01/11/1996
Sailor Neptune	CODC-1073	21/11/1996
Eternal Sailor Moon	CODC-1082	21/12/1996
Sailor Mercury "Ashita mo Mata Jitensha "	CODC-1083	21/12/1996
Sailor Mars "Flame Sniper"	CODC-1084	21/12/1996
Sailor Jupiter "We believe you"	CODC-1085	21/12/1996
Sailor Venus "How to Love"	CODC-1086	21/12/1996
Sailorchibimoon	CODC-1087	21/12/1996

INTERNET



Holaaa... bueno, aquí está otra vez vuestro ot@ku virtual para indicaros el buen camino en el arte de la navegación entre baudios, bits y demás palabritas complicadas de esas que suenan a ordenador. Este mes va dedicado a las chicas -y gatos- de Sailor Moon, la conocidísima serie de Naoko Takeuchi, que creo que no necesita presentación. ^_^

La primera de las páginas es "Imperio Lunar", sólo con el nombre ya te quedas pegado al monitor, la verdad es que es una página muy completa y con muy diverso contenido. Al entrar empieza a sonar la canción del opening de Sailor Moon, se cargan en pantalla unos cuántos gráficos y dibujos chulos y las típicas introducciones para saber de que va la página, empiezas a navegar y ves que está dividida en diferentes "imperios": Imperio de imágenes, Imperio musical, Imperio de Fanarts (dibujos de fans), Lista de actores del doblajes en español, Imperio Multimedia y el Imperio de juegos. Como podéis ver está rebosante de información y además comentan Sailor Moon, SMR, SMS, SM Super S y SM Sailor Stars (con tantas siglas y nombrecitos raros ya me he perdido ^_^). Como cosa curiosa han incluido una tabla de relación de los personajes, así puedes ver su nombre, su verdadera identidad y una especie de ficha técnica de cada uno. Una web site muy recomendable para los fans y no fans de Sailor Moon ;)

URL: http:\\www.geocities.com\Tokyo\Dojo\8574\sailormoon.html

Ahora os presento la web oficial del canal #sailormoon en el IRC-Hispano, una página que a pesar de que su aspecto gráfico y diseño no sea su fuerte (itampoco es pa tanto JMN!), está hecha con muy buen rollo y con mucha simpatía. Más que una página oficial es una presentación de lo que es el canal en sí, de qué trata, quiénes son sus miembros etc. Además nos dan la oportunidad de apuntarnos a una ML (Mailing List) sobre Sailor Moon, la llamada SMDC (Sailor Moon Data Connection) que por lo que parece no está nada mal, y que para suscribirse primero hay que convencer a su creador que de verdad eres un auténtico seguidor de la serie (todo un reto jejeje). Una página que más que informativa sobre la serie en cuestión, es una representación de los ot@kus aficionados a la misma en la Red, y que desde aquí todo el mundo puede contactar con ellos para cualquier cosa.

URL: http:\\members.xoom.com/JMN

Pero claro, no todo van a ser comentarios de páginas a visitar, también hay que comentar las otras posibilidades que la red de redes ofrece a los ot@kus, ya que seguramente más de una vez os habréis preguntado como se comunican estos entre sí. Existen diferentes medios y servicios que la Red ofrece a sus usuarios. Gracias a estos, los ot@kus sobreviven en Internet y conviven con su vicio favorito. Son:

El IRC

Uno de los servicios más utilizados por los ot@kus en Internet es el denominado IRC, el Internet Relay Chat se puede definir como una especie de espacio abierto a todo el mundo, es un punto de reunión para que la gente pueda hablar (o más bien escribir) con toda la gente conectada. Para hacer uso de este servicio sólo hace falta un programa especial instalado en vuestro ordenador, el más conocido y usado es el mIRC, y lo podéis descargar en www.mirc.co.uk (también suele venir en los CDs de las revistas de informática, es gratuito). El IRC se divide en varios "servers" (servidores), que están conectados entre sí. Estos servidores crean grupos organizados por países o grupos (el español es el IRC-Hispano) y estos a su vez se dividen en diferentes canales. Cada usuario que lo desee puede elegir un canal para unirse o bien crear uno nuevo, si este nuevo canal tiene un mínimo de éxito se podrá registrar y conseguir su perpetuidad en el IRC. Existen infinidad de canales sobre los temas más diversos, y claro... sobre el mundo del manga y el anime no podían faltar, los canales más concurridos sobre estos temas suelen ser:

#manga - Como su nombre indica se puede decir que es el "canal oficial" sobre manga en el IRC-Hispano.

#mlm - El canal de la MLM (Mailing List Manga), aquí se puede encontrar a los suscritos (o no) a esta popular Mailing List (Lista de Correo vía e-mail).

A pesar del nombre de los canales, en la mayoría de los casos se suele hablar de todo, se pueden hacer amigos y se puede discutir sobre los temas más chorras, eso sí siempre hay alguien dispuesto a aclararte las dudas o a informarte sobre tal o cuál manga o anime que tanto te gusta. En el IRC (y en Internet) nadie es superior a nadie, todos son tratados por igual, aunque siempre están los "lamers" (o lamercillos jejeje...) que se dedican a hacer el burro, a meterse con la gente o ha asegurarse un puesto en la lista de Bans del canal (una vez estás baneado de un canal no puedes volver a entrar hasta que no te desbaneen), aunque éstos suelen ser o bien principiantes ignorantes (jojojo...) o bien personas con muy mala leche y/o ganas de bulla (como nuestro "querido" jefe). El IRC es una muy buena forma de conocer a gente con tus mismas aficiones, y a su vez discutir y hablar sobres tus temas favoritos.

Mailing Lists

Otro medio muy conocido (sobre todo en este mundillo) son las Mailing Lists (Listas de Correo). Suelen estar basadas en un programa llamado "mayordomo", todos los suscritos envían a diario sus opiniones, réplicas, comentarios o lo que quieran vía e-mail a la cuenta de la ML, allí el mayordomo es el que se encarga automáticamente (en la mayoría de los casos) de administrarlo. Existen sobre todo dos modalidades de suscribirse la normal y la "digest", la normal sólo consiste en que el mayordomo se encargue de recopilarlos en un único gran mail, para después enviarlo a todos y cada uno de los suscritos, en cambio el modo digest hace que recibas los mails a medida que la gente los envía a la ML. Entre éstas existen muchísimas dedicadas al mundo del manga, el anime, el cómic o cualquier otra cosa referente a esto. Entre ellas las más conocidas son:

MLM Mailing List Manga, la mejor, más conocida y con más suscritos en nuestro idioma.

MLJ Mailing List Japonés, ésta es una ML en la que se puede (y se pretende) aprender japonés con lecciones y otros métodos, además de que también se comentan las costumbres y curiosidades de nuestro país favorito.

MFML Mangaforum Mailing List, es una ML de recién creación y que gana adeptos día a día.

MLG Mailing List Gainax, la lista dedicada a la animación made in Gainax.

MLS Mailing List Sailor Moon, lista dedicada a Sailor Moon.

MLL Mailing List de juegos de Lucha, dedicada a los videojuegos.

FTP

Cuando los otakus sólo quieren crear una gran biblioteca de archivos o intercambiar, descargar y compartir estos archivos, se recurre a los FTPs. El FTP (File Transfer Protocol) es un espacio reservado en un lugar de la Red para dichos archivos, aquí la gente puede subir (dejar en el FTP) sus archivos o bien bajar (descargar o downloadear) los archivos ya existentes. Existen FTPs públicos (abiertos a todo el mundo) y FTPs privados (se requiere estar suscrito, o bien tener un login (nombre de usuario) y password (contraseña) asignado).

E-mail

Además de todas estas opciones, existe la más fácil de usar y más conocida entre tod@s, los "emilios". Una vez tienes amigos con tus mismas aficiones puedes contactar vía e-mail (correo electrónico) con ellos simplificando las tareas.

Bueno, espero que os haya gustado, y que hayáis aprendido mucho con esta clase práctica de cómo sobrevivir a la hora de enchufarse a la Red. A mí ya me ha llegado la hora de despedirme de vosotros. Ya sabéis para cualquier duda o sugerencia enviadme un emilio. Espero que los reyes magos os hayan traído muchas cosas, que os haya tocado la lotería, que me deis un poco de lo que os ha tocado y que me haya echado novia (iuy! se me ha colado). ^_^

Desconectando... piii!...
Javi Araguz (XAC)



PC GAMES

A

GAINAX

Production

Estaréis todos de acuerdo conmigo en afirmar que el manga y el anime sufre un golpe continuo por parte de nuestra sociedad, y lo que es más grave, se la golpea con acusaciones falsas. Una de las acusaciones que está en boca de padres, madres, etc... es que el manga es violento, y por lo tanto inapropiado para la gente joven. Pues bien estimados lectores, si todos los argumentos que les disteis no los convencieron, si todos los intentos fueron fallidos, si casi os tiran los animes y los mangas por la ventana, aquí tenéis el juego que os dará el argumento definitivo que dar a vuestros padres: "Papá, Mamá, con el manga he aprendido a dar educación a mis futuros hijos" (^_^!).

Lo primero que llama la atención del juego, es sin duda que esta hecho por una compañía muy en boca de todos últimamente (gracias a Evangelion), se trata ni más ni menos de un juego creado por Gainax, lo que ya es un sello de total garantía. El juego fue creado en su versión Japonesa en 1994 y fue traducido al inglés en 1995 por Adventions y SoftEgg para la distribución en los Estados Unidos, además se trata de la segunda parte de un saga de juegos llamada Princess Maker, una saga que hace furor en aquellos que aman los juegos que combinan elementos tan explosivos como lo son el manga, el rol (pero no se trata del rol clásico, como ahora veremos) y una originalidad tremenda.

El Comienzo de la aventura

La historia nos sitúa en el año 1209 de una época fantástica-medieval, nos encontramos en un mundo lleno de terror y lucha, en el que encontramos dos bandos diferenciados, por un lado los mortales (nosotros) y por otro lado los demonios comandados por el Príncipe de la Oscuridad. De repente, estalla una batalla infernal, y el Príncipe de la Oscuridad y sus secuaces acaban con todo lo que se mueve y respira, dejando la ciudad en la que vivimos devastada y arrasada. El pueblo está desesperado y totalmente rodeado y sitiado por los demonios, todo parece perdido, y es entonces cuando aparece el héroe de la aventura (sí, sí, el que está pegado como una losa al monitor del ordenador O_O), ...y como es lógico, derrota al temible (y cornudo por cierto) Príncipe de la Oscuridad. Este épico acto no pasa desapercibido en el reino de los dioses, y en muestra de su gratitud nos envían como regalo una niña muy especial, una tierna y dulce chica de 11 años cuya principal característica es que posee una increíble inocencia, así como un espíritu limpio y sincero. Nuestra difícil cruzada no es otra que convertir a nuestra nueva hija adoptiva en una princesa antes de que cumpla 18 años, y es ahí donde comienza el juego, y por tanto, donde empiezan nuestros quebraderos de cabeza .

¡A jugar!

Después de pasar unas pantallas en las que debemos introducir una serie de datos de lo más curiosos como lo son el nombre de la familia a la que pertenecemos, el nombre de la niña, día de nuestro cumpleaños, el cumpleaños de la niña y por si fuera poco el tipo de sangre de la niña (no ahorran en detalles estos chicos de Gainax). Después del "papeleo" aparece una pantalla en la que vemos a nuestra preciosa hija metidita en su habitación, desde esa habitación manejaremos una interfaz muy sencilla, que nos permite ir viendo cómo crece nuestra hija, cómo cambia de ropa (para los hentaimaníacos diré que los de Gainax ya se han preocupado de que el traje más trasparente que puede ponerse nuestra hijita sea un traje de verano que apenas deja ver nada... H_H), ver la fecha en la que estamos (recuerdo que el juego termina cuando nuestra hija cumpla 18 años) y algunos curiosos detalles más.



Durante el transcurso de la aventura, deberemos ir educando a nuestra hija adoptiva, asignándole unas tareas mensuales, entre las que podemos citar unas cuantas como por ejemplo tareas de estudio (ciencia, esgrima, pintura, baile, poesía...), de trabajo (ayudar en la casa, en un convento, en un restaurante...), de relax, (vacaciones en el mar, en la montaña...), visitas a personajes de palacio... En definitiva un montón de posibilidades que sin lugar a dudas marcarán el destino de nuestra hija, ya que según qué tareas realice, sus características (sensibilidad, fuerza, busto, inteligencia... en total más de 20 características) irán evolucionando de una forma u otra, a modo de ejemplo, la primera vez que jugué metí a mi hija a trabajar en casa y en los restaurantes (para ganar un dinerillo), y cuando llegó a los 18 la "niña" decidió ser ama de casa (es uno de los



peores finales posibles de la multitud de finales que hay), y sin embargo, en otra de las partidas la puse a estudiar Magia todos los meses, y acabó sabiendo más magia que el mago Merlin, por cierto esa vez cuando llegó a los 18 se convirtió en Hechicera, muy buena por cierto...

En la parte anterior se comentaba la parte estratégica del juego, pero como todo buen juego de Rol "Made in Japan", la parte de acción y lucha está bien presente. Nuestra hija deberá mostrar sus habilidades de lucha en los torneos anuales del rey, en los bosques de alrededor del castillo, en el desierto, en la montaña y en los lagos. Para luchar se nos muestra una interfaz muy sencilla, primeramente, cuando veamos un monstruo, soldado o lo que encontremos por esos reinos, podremos elegir que nuestra valiente ataque, hable, huya corriendo o se esconda. En el caso de que decidamos atacar, nos aparece una nueva interfaz que nos muestra nuestro poder mágico, nuestra moral, nuestra vida y otras características varias, pero nada nuevo que no se haya visto en un RPG.

Conclusión

Como conclusión diré que el juego es tremendamente adictivo, divertido y educativo. Quizás tiene la pega de que es bastante complicado, sobre todo al principio, ya que matar algún que otro monstruo no es cosa de niños (nunca mejor dicho), y deberéis someter a nuestra hija a un duro entrenamiento, ¡pero no os paséis!, que yo una vez abuse un poco de entrenamiento en la escuela de esgrima y mi hija cogió una depresión impresionante, porque se le ponía cuerpo de "marimacho" y tuve que mandarla a la escuela de baile para que cogiera un tono un poco femenino.

También me llamó la atención la gran cantidad de finales que existen, lo que te permite jugar una y otra vez hasta intentar conseguir a una hija lo más parecido a una princesa posible, por mi parte, fracasé totalmente ya que no hubo forma de que la niña se dedicará a las cosas de la corte y todas esas tonterías que hacen dentro de los castillos pero bueno, quizás la próxima partida que juegue...

PUNTUACIONES

Argumento : 80/100 (Original sobre todas las cosas)
Dificultad: 60/100 (Dificultad elevada)
Gráficos: 70/100 (Gráficos cuidados)
Sonido: 60/100 (Los midis son agradables, pero el sonido escaso)

REQUERIMIENTOS

CPU 486 y 20 megas de disco duro libres.

Guillermo Vacas (Ánimo)
animo@arrakis.es

La Realidad de los Trajecitos de Marinero

Es casi ya una costumbre ver a los personajes de nuestras series favoritas en sus habituales uniformes del instituto. Ahora bien, realmente, ¿qué sabemos del sistema educativo japonés o de las reglas de vestimenta que rigen esos institutos? Eso es lo que Shiori, una compañera japonesa, va a tratar de explicarnos...

En Japón, el año escolar empieza en Abril y termina en Marzo. Los que han conseguido aprobar el examen de ingreso en su instituto favorito afrontan el nuevo curso con gran ilusión y casi todos se hacen una foto bien peinados y con el uniforme oficial bajo los cerezos en flor. Aunque a finales del primer trimestre no son ya muchos los que siguen vistiéndose como en los primeros días. Y es que en los últimos 10 años se han relajado rápidamente las reglas en los institutos japoneses, especialmente en los de Tokio.

De hecho, en palabras de una profesora: "Se puede decir que en los institutos públicos de Tokio ya no existe reglamento. Ya no podemos obligarles a ello. Sí que tienen que llevar uniforme, pero nada más. Antes las reglas eran muy precisas en cuanto a vestimenta, peinado y comportamiento, y cuando encontrábamos a un estudiante que las violaba lo castigábamos. Pero ya no. Aunque existen unas reglas, los estudiantes las rompen con facilidad, y nosotros, profesores, se lo podemos hacer notar, pero no los castigamos. A los estudiantes no les valen nada las reglas. Por ejemplo, está prohibido tomar bebidas alcohólicas y fumar porque la ley se lo prohíbe a los menores de 20 años, sin embargo lo hacen a la salida del instituto e incluso vestidos con el uniforme. Antes esta conducta valía el castigo de expulsión temporal, pero ahora, al menos en institutos públicos de Tokio, no. Ahora tan sólo somos rígidos en cuanto al uniforme y a que no monten en moto (Nota de Lázaro: Shiori tuvo que volver antes de lo previsto a Japón y no pude pedirle que explicase más extensamente esto de la moto (y otras cosas), en cuanto vuelva se lo diré).

Es un ejemplo exagerado, aunque esta tendencia se observa en todo Japón. Sin embargo, por lo menos en el recinto de la escuela, los estudiantes tienen que contemplar las reglas, que aún permanecen en la mayoría de los institutos japoneses.

Con respecto a la vestimenta, generalmente los estudiantes tienen que llevar el uniforme de su instituto conforme a las reglas, que tratan el largo de la chaqueta y falda y el color de la camisa, jersey, abrigo, zapatos y calcetines.

El largo de la chaqueta es variado según el uniforme, pero la falda, por lo general, tiene que llegar un poco más arriba de las rodillas. En cuanto al jersey y abrigo, en unos institutos están incluidos en el uniforme y su color debe ser negro, azul marino o gris, sin adornos.

Los zapatos tienen que ser negros o marrón oscuro sin tacones, y los calcetines blancos o negros. Las zapatillas que se usan en el edificio, las de deporte y la ropa deportiva que se usa en las clases deportivas son también fijos.

La famosa blusa marinera, tan popular en nuestras series favoritas, ya no está de moda, y ha sido sustituida por el traje, aunque a veces aún se pude observar en institutos de provincias.

En cuanto al peinado, está prohibido hacerse la permanente, mechas o teñirse el cabello. Los chicos no tienen que raparse el pelo. Excepción hecha de los miembros del club de béisbol (que no olvidemos que es el deporte nacional), que hasta hace unos años debían seguir las estrictas reglas de la Federación Japonesa de Béisbol de Institutos y sí tenían que raparse. Sin embargo ya no se les obliga "nada más" que a tenerlo cortísimo.

Aunque todavía pueden verse chicos rapados en las provincias, pero no son estudiantes de instituto sino de secundaria.

También está prohibido el maquillaje, hacerse agujeros de pendiente y llevar bisuterías.

En las normas además se contemplan frases como las siguientes: "Tienen que estar orgullosos de ser estudiantes de este instituto y comportarse bien para que no se perjudique la imagen de este instituto..." o "aplíquense en el estudio y deportes, es su deber como estudiantes".

Por supuesto, fumar y beber también está prohibido, y hacerlo equivale a un castigo en la mayoría de los institutos. Antes, en algunos institutos femeninos cuyo lema es "la formación de la mujer ideal" estaba prohibido incluso pasar por tiendas y cafeterías después de las clases, y los profesores vigilaban los centros comerciales y de diversión. De hecho, en algunos institutos los profesores están de pie en la puerta para ver si los estudiantes que acuden cumplen o no las reglas.

A pesar de todo, donde no alcanza la vigilancia de los profesores, los alumnos de instituto consiguen vestirse a su gusto: hacen la falda más corta doblándola por la cintura, se ponen bisuterías, se pintan para dar una vuelta después de las clases y algunos fuman y beben alcohol.

Así que será imposible para los extranjeros reconocer estudiantes de instituto en las calles: ya no existen chicas con trenzas vestidas con blusita marinera y faldas con pliegues ni chicos rapados. La gente que cumple a rajatabla las normas no son ya ellos sino los que trabajan en empresas, organizaciones, etc. Los alumnos de instituto, independientemente de que éste tenga unas reglas estrictas o no, no les hacen caso una vez salen del recinto escolar y disfrutan de su vida juvenil.

Shiori Tokunaga



LA SOCIEDAD COMO LA CREAMOS

Japón no es ni más ni menos que un país como otro cualquiera, más o menos poderoso económicamente, con más o menos tradición, más o menos interesante... pero ante todo es un país con sus problemas.

En contra de la imagen que nos dan de una sociedad empeñada en trabajar y sacar adelante el orgullo de su país, hoy día la cosa es muy distinta. El trabajador japonés comienza a atesorar riqueza lo que conlleva la disminución de su rendimiento en el trabajo, su ímpetu, y por supuesto también ocurre lo mismo con su ímpetu sexual... los hijos no son bien recibidos... bueno, tal vez esté exagerando, no es que no sean bien recibidos, es que ya no lo son como antaño. Y los estudiantes, los estudiantes recurren a unos estudios interminables que les permiten retrasar su incorporación a la vida laboral, a la vida del salary-man. Ambos, los trabajadores y los estudiantes, aprovechan además, cualquier excusa para proclamar como fiesta un día antes normal.

Aquí es donde entra en juego el inmigrante. Estos hombres y mujeres que por motivos bien conocidos (el hambre, la pobreza...) tienen que soportar con buena cara trabajos que ningún japonés quiere ya. Como leí una vez... las tres K: Kitsui, Kitanai y Kiken (Sucio, fatigoso y peligroso).

Cuando el gobierno militar de Japón introdujo en el país a dos millones de coreanos y chinos (y taiwaneses también) en los años veinte, no se dieron cuenta de que, al terminar la guerra, habían creado un pueblo inmerso en el suyo propio. Un pueblo al que además se trataba (y sigue tratando) con desprecio.

Ahora, nuevos inmigrantes cruzan sus fronteras como turistas (en Japón no existe una regulación especifica de la inmigración, simplemente está prohibida) que luego se esconden en suburbios a la espera de un trabajo para llevarse comida a la boca, un trabajo plagado de Kas.

Los Estagiarios

Ante el vacío legal, los avispados empresarios se han inventado este tipo de inmigrante. Que no es más que otro nombre para llamar a una misma cosa. Los estagiarios son supuestos trabajadores que vienen de fuera, de otros países, a modo de intercambio tecnológico formativo. De esta forma, todo es legal. Aunque realmente es tan legal como ilegal pues en esta definición se omite el que sólo puedan permanecer unos meses en el país. Hablar de este tema es tabú en Japón, especialmente para con los extranjeros.



Siempre han existido

Mucho antes de que la inmigración fuera un problema; mucho antes de que la inmigración fuera ni tan siquiera posible, los japoneses ya tenían un sistema de marginación muy desarrollado. ¿Cuál? los Burakumin, al rededor de tres millones de japoneses descendientes de castas impuras. Hace ya un siglo que la ley los calificó de iguales, pero la diferencia sigue ahí. Una diferencia absurda y sin sentido, pero un diferencia al fin y al cabo. En la actualidad se pueden llegar a dar todavía casos de que el padre de una muchacha contrate a un detective para que investigue la descendencia del pretendiente, no vaya a encontrar sangre impura con la que manchar su casta.

¿Conclusión? No, más bien pesar

Como veis, los japoneses también son humanos, también tienen en consideración cosas tan estúpidas como la raza o procedencia. Y mejor que no hablemos del machismo que llega a grados realmente alarmantes. Por eso tan sólo me alegra el pensar que, como en todos lados, hay buenos y malos, tolerantes e intolerantes, personas y animales. Por último, espero no haberos aburrido con mi exposición, pero creo que siempre hay un hueco para los temas serios.

Miguel Michán "EM3"

PERO... ¿QUÉ ES EL ZEN

Es posible que, después de acabar de leer este texto, muchos lectores se hagan esta pregunta. Y la verdad, no se lo reprocho: es difícil llegar a hacer una interpretación comprensible de algo tan ininteligible como lo que estamos hablando, a no ser, naturalmente, que el lector una vez acabado de leer todo esto, alcance la iluminación, o Satori, en cuyo caso sabrá todo aquello que necesite saber en el mundo (algo ciertamente poco probable).

El Zen apareció en China tras la adopción de la filosofía budista proveniente de la India, y pasó posteriormente al Japón entre los siglos XII y XIII junto con el resto de las escuelas budistas como otra de las herencias del "Reino Medio". Su éxito en Japón frente a otras disciplinas budistas se debe principalmente a una razón: el Zen impone en su propio concepto como necesidad una férrea autodisciplina, una filosofía de vida que coincidía con el ideal de la casta guerrera que en ese momento de la historia hacía su aparición al mando del gobierno japonés, frente a una cada vez más decadente clase aristocrática que perdía poder a pasos agigantados (de la misma forma, lo que se conoció como el Bushido o Camino del Guerrero apareció como mecanismo de defensa a los desmanes que pudieran provocar bandas incontroladas de guerreros desposeídos de señor y mercenarios). Estableciendo un lejano paralelismo con el Cristianismo en la Edad Media, el Zen se desarrolló como una filosofía de vida para el monje-guerrero.

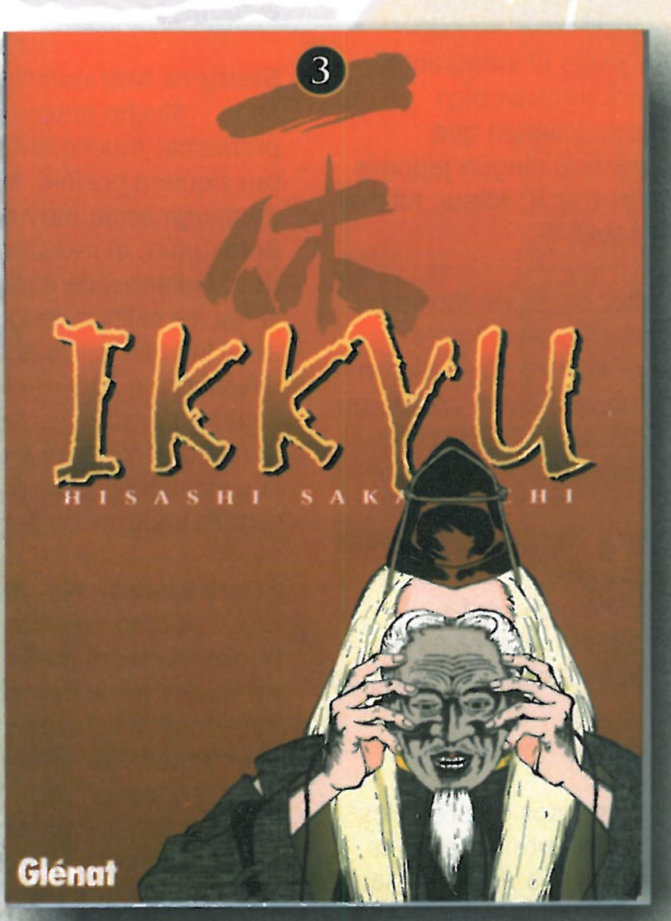
Básicamente, el Zen es una corriente indefinible, llamémosla filosofía, que implica la búsqueda de la libertad, ("Satori" se podría interpretar como iluminación, pero también como "libertad intelectual y espiritual absoluta"), a través de la vida cotidiana, el trabajo, la meditación, una aproximación a lo intangible y cientos de cosas que en su práctica acercarían al Zen, pero que en realidad no sirven para definirlo... Porque si se define, no es Zen.

Y es que cualquier interpretación teórica que se puede hacer sobre el tema nos alejará cada vez más de él. No existe una forma sistemática y concreta de estudiar Zen, como no sean los procedimientos antes citados. El estudiante Zen no encontrará un texto base para su estudio: el verdadero conocimiento no se alcanza a través de lecturas de sutras o interpretaciones de textos religiosos. Por el contrario, el camino principal para alcanzar la iluminación es la meditación. Para ello, será necesario conseguir una meta inicial nada sencilla: liberar la mente de cualquier pensamiento contaminador (lo que conocemos como "mente en blanco"): Un maestro de universidad acudió en cierta ocasión a visitar a un maestro Zen. Durante su visita, mientras tomaban el té, le preguntó que en qué consistía realmente el Zen.

El maestro, sin inmutarse, comenzó a servirle té hasta que la taza estuvo a punto de desbordarse. Alarmado, el profesor, comentó al maestro lo que estaba ocurriendo.
- Al igual que esta taza se encuentra llena de té, su mente está llena de ideas y especulaciones - comentó el maestro - ¿Cómo puedo explicarle lo que es el Zen si antes no vacía su taza?. -

En esta respuesta del maestro Zen se encuentra la esencia real de la meditación. La práctica del Zen supone un abandono de todos aquellos pensamientos que de alguna forma nos puedan condicionar para alcanzar el verdadero conocimiento. La práctica de la meditación, dejar la mente verdaderamente "en blanco", nos lleva a poder interpretar nuestra propia naturaleza libremente. Ese proceso de vaciar la mente y no pensar absolutamente en nada puede llevar a un aprendiz varios años.

Una de las historias Zen más conocidas es aquella en la que el maestro pidió a un alumno que escuchara el sonido de una sola mano. El alumno, tras tres años de meditación, regresó al maestro sin obtener un resultado. El maestro contestó al alumno que lo intentara de nuevo pero, una y otra vez, el alumno volvía sin haber obtenido ningún resultado. Finalmente, el



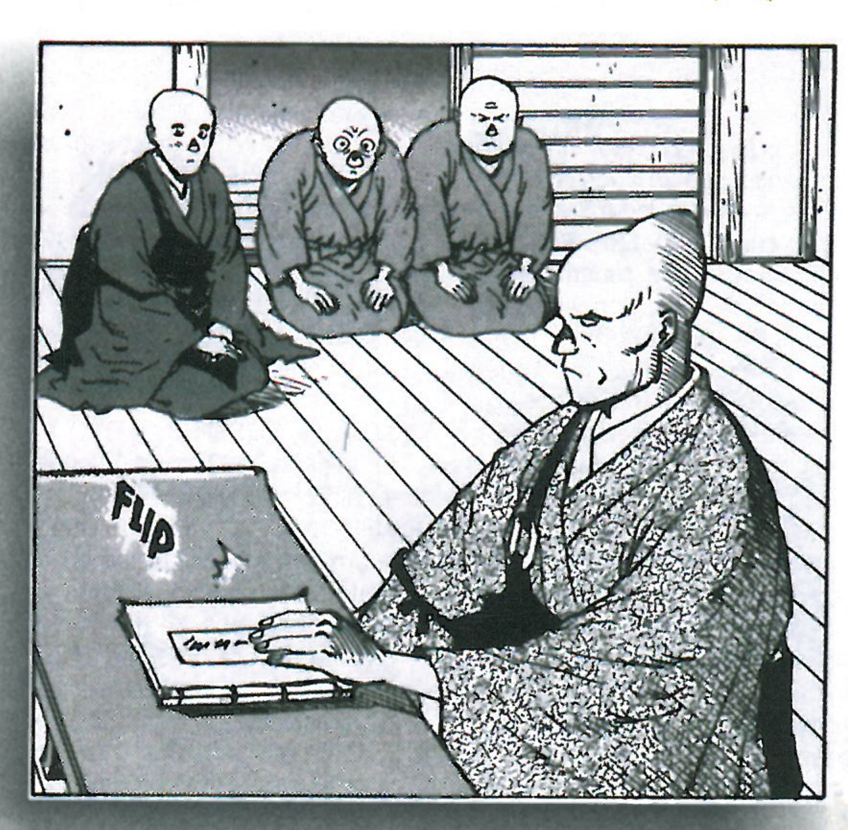
Ikkyu es uno de los mayores exponentes del manga con contenido Zen, y el único publicado en nuestro país.



maestro le dijo: "Concédete tres días más de meditación; si no lo consigues, es preferible que te suicides..." Al tercer día, el alumno alcanzó la iluminación.

Como podemos comprobar en el caso anterior, los únicos elementos de referencia válidos para un iniciado en el Zen son las reflexiones de su maestro, generalmente manifestadas a través de crípticos y exiguos comentarios conocidos como koans. Son los Koans los que han rodeado al Zen de ese tipo de misticismo basado en frases aparentemente sin sentido, pero que inducen a un conocimiento mucho más profundo.

Cierto día, un maestro Zen decidió abrir un nuevo monasterio. Reunió a sus alumnos y les dijo que aquel que mejor contestara a una pregunta, sería el responsable del nuevo centro. Dejando una jarra de agua en el suelo, preguntó: "¿Alguien puede decir lo que es esto, sin mencionar su nombre?". "Nadie puede decir que es un hueco", respondió uno de ellos. En ese momento, otro se levantó, volcó la jarra con el pie y se marchó. El maestro sonrió y le dijo: "Tú ganas".



Es poco probable que consigamos encontrar una explicación racional a la espontánea respuesta que dio el alumno. Realmente, no existe en sentido estricto una respuesta correcta a un koan, ni, contradictoriamente, existe una única respuesta válida. Y es que un koan no pretende abocar al aprendiz a que efectúe una interpretación literal: el objetivo real es dejar que la propia mente se canalice hacia el pensamiento final, liberándose de las limitaciones que implica someterse a un pensamiento o análisis determinado.

El papel que ejerce la respuesta del maestro no acota las conclusiones, es un disparador de la mente hacia el conocimiento completo de uno mismo, un objetivo realmente mucho más ambicioso y que va más allá de la enseñanza de unos rígidos conceptos o fundamentos.

Intentar explicar el procedimiento que utiliza el maestro Zen para "disparar" una mente aprendiz es algo realmente complejo sin tener a la vista unos ejemplos de ello. Para ello, a continuación tenéis una pequeña selección de koans e historias Zen:

Un estudiante de Zen se presentó ante el maestro Bankei, diciéndole:

- Maestro, tengo un mal genio incontrolable.
- Déjame verlo - le pidió Bankei.
- No puedo, maestro, se presenta de improviso.
- Entonces, - contestó Bankei -no es tu verdadera naturaleza, porque si lo fuera me lo podrías mostrar en cualquier momento. Reflexiona sobre ello.

Aquel que intente dar un contenido lógico a cada una de las respuestas, fracasará por la propia definición de Zen. En realidad, es posible encontrar libros que ofrecen las soluciones correctas a diversos problemas Zen, e incluso establece un procedimiento para responder a este tipo de incógnitas, pero no pasan de ser un mero ensayo interesante desde el punto de vista teórico, nada más (y, en ocasiones, ni siquiera eso).

En el mundo moderno, y con obvias restricciones, el Zen sigue teniendo vigencia. Hay quien cree ver en algunas técnicas modernas de desarrollo mental como el Brainstorming o el Pensamiento Lateral una semejanza al Zen en cuanto que nos permiten obtener un resultado desde un punto de vista desinhibido de un marco teórico lógico preestablecido. Más obvia en cambio ha sido la influencia del Zen en determinadas técnicas de aprendizaje superintensivo, puestas en marcha especialmente en el mundo oriental y con cierta frecuencia en el occidental, y cuyas ventajas e inconvenientes siguen siendo objeto de análisis por parte de modernas escuelas Zen.

Ricardo López
Ricardollazaro@hotmail.com

LA PALESTRA

El número cero de Minami 2000 ha sido exactamente tal y como se esperaba. Nuestra bisoñez y falta de experiencia se han puesto de manifiesto con toda su crudeza. Pero que no cunda el pánico. Vamos a esforzarnos a tope, tenemos voluntad de superación y estamos seguros de que lo haremos mejor en cada número. Además ¡el CD está muy bien!. Y mientras vamos mejorando, siempre se puede destinar la revista a otros prácticos usos: papel higiénico, calzador de mesas que cojean, mantel, etc... ¡el límite sólo lo pone la imaginación de cada uno! Aceptamos sugerencias por parte de nuestros lectores, y publicaremos aquí las más ingeniosas. Las cartas elegidas serán premiadas con un autógrafo de Lázaro Muñoz , o incluso de Chiisai (¡la chica que tradujo varios episodios de Marmalade Boy!). Sortearemos también uno de Rafa Gallardo (¡el maquetador del nº 9 de Generación Manga!) entre todos los participantes. ¡No olvidéis que la Palestra sigue siendo vuestra sección!. Concursos y premios tan suculentos como estos os esperan.

Y sin más dilación, pasamos a comentar nuestro número anterior:

DESPERTANDO SIMPATÍAS

Lo primero que nuestros lectores habrán notado es la asombrosa chocarrería de nuestros redactores. Al menor descuido aprovechan para contarte su vida, hacerse la pelota unos a otros o expresar sus más íntimos deseos y anhelos. Esto, que en principio parece una falta de profesionalidad como un castillo, es en realidad un efecto intencional muy bien estudiado. Parafraseando a nuestro Director, no queremos hacer una revista fría e impersonal, sino una revista cercana, próxima. Una revista que tiene amigos, pero que no tiene lectores (¿era eso, no?)

LAS CARITAS SONRIENTES

A menudo nuestros redactores utilizan símbolos extraños (^_^, O_o, -_-U), ajenos a nuestro idioma, para manifestar sus estados de ánimo. Ello se debe a que estamos apostando fuerte por la destrucción activa de la expresión escrita. Es muy importante para nosotros que reconozcáis con facilidad el tono amistoso de nuestros textos, y creemos que la Lengua Española es demasiado limitada para este cometido. De ahí que acudamos a estos inteligentes recursos.

TOD@S, TOD@S.

En Minami 2000 creemos en la igualdad de sexos, y de ahí que utilicemos este innovador método de la arroba (@) para incluir a hombres y mujeres en un solo término. Sin discriminaciones. Forma parte de nuestra política de exterminio de las formas escritas tradicionales. Por desgracia, algunos de nuestros redactores han hecho caso omiso de esta política, y han ofendido a nuestro público con la utilización de términos extremadamente sexistas, tales como "amigos" o "lectores". Dado que no tenemos un libro de estilo común como el de las publicaciones normales (que nos son tan amistosas como la nuestra, quede claro), por el momento sólo podemos pedir paciencia y comprensión a nuestros simpáticos y amigables lectores (ups, lector@s. Es difícil esto, oye).

LOS SEUDÓNIMOS

"si alguien no se responsabiliza ni de su propia opinión, la verdad es que no merece la más mínima atención".

"Shinohara", Minami 2000 nº0, sección de correo, acerca de los seudónimos y las opiniones

Es cierto que exigimos como requisito imprescindible para la publicación de cualquier carta el nombre completo de su remitente (y a ser posible, DNI, dirección y teléfono para la verificación posterior de su identidad), sin aceptarse en ningún caso el empleo de seudónimos. Tal vez haya quien encuentre paradójico que nuestros redactores usen en su mayoría seudónimos. Pero nada más lejos de la realidad. No se trata, como pudiera pensarse, de una aplicación de la "Ley del embudo" (muy ancho para nosotros, muy estrecho para los demás). Lo cierto es que esos aparentes seudónimos ("Matsuyama", "Nobita Nobi", "Chiisai", "Shinohara", "Gonzo", etcétera) son nuestros nombres reales. De verdad, es cierto. Nos llamamos así. Un día publicaremos nuestros DNI y lo comprobaréis.

CON (NUESTRA) VERDAD POR DELANTE

Esto ha sido todo por hoy en "La Palestra". Por ahora, no hemos querido apretar mucho las tuercas a nuestros redactores para no crear mal ambiente. Pero que no se confíen. Les vigilamos, así que más les vale esforzarse. El mismísimo Director nos ha dado carta blanca para, en consonancia con los altos ideales manifestados en el Editorial de nuestro primer número, decir la verdad y expresar nuestra opinión por dura que les resulte a algunos. Y si no que se lo pregunten a Mario, el coordinador de esta sección, que ha podido comprobar en sus propias carnes la total libertad de la que gozamos para decir lo que nos apetezca. Brindemos por ello.

Nobita Nobi



Bienvenidos a esta sección tan rara y que tantos amigos me hará perder. Vamos sin más dilación con los comentarios sobre el nº 0.
Como primera cagada, la no aparición de la entradilla que había preparado (bastante puñetera por cierto). Motivo oficial del dire: "Me la dejé en Albacete". Muy organizado el chico, sí señor. Si fuera malpensado, podríamos incluso hablar de un primer conato de censura... (Nota de Lázaro: Pues te equivocarías, ideé esta sección con todas sus consecuencias).
El nombre final de la sección también me parece un patinazo: La Palestra. En principio, en una palestra se pueden exponer cosas buenas y malas, ¿no? Se supone que esto es para hablar de los errores del fanzine, así que ¿por qué la Palestra? Acudamos al diccionario para aclarar cualquier posible duda. Palestra: "Lugar donde se lucha o donde se celebran certámenes literarios públicos". Salir a la palestra: "Darse a conocer, exponerse ante el público". Está claro, ¿no? Pero nada, en el cole del dire, según dice él mismo, cuando había que acercarse a la pizarra a resolver un problema o algo parecido, decían: "A la palestra", y al pobre le ha quedado un mal recuerdo, así que hala, La Palestra. (Nota de Lázaro: Efectivamente, en mi instituto normalmente los profesores te decían "a la palestra" cuando tenías que salir a demostrar que habías estudiado. Como normalmente ese no era el caso, lo pasabas mal en "la palestra", y como se supone que los que aquí aparezcan no van a ser precisamente elogiados, no me parece tan descabellado el nombrecito de marras).
En general, los contenidos del nº 0 no me parecieron escandalosamente malos, aunque he de decir que tampoco me mataron de placer. Voy a centrar por tanto mi labor escrutadora en otros aspectos, tales como fallos a la hora de expresarse y similares.
· Empezamos dando un tironcillo de orejas a Chiisai. En sus dos artículos (Casualidades de la Vida y Traductores y Dobladores) la claridad expositiva brilla por su ausencia. A ver si la chica se aclara, porque tiene un estilo un tanto enrevesado. Además, encontramos unas cuantas expresiones cuando menos peculiares. En Casualidades de la Vida se afirma que en el manga se puede encontrar una "riqueza cultural exótica". ¿Ein? ¿Puede ser "exótica" la riqueza cultural? A mí no me casa mucho, vamos... Por otro lado, en Traductores y Dobladores se dice que para traducir una serie suele partirse de "un guión en americano". Intrigado estoy preguntándome qué idioma será ese. También podemos leer que a un traductor le importa una serie "en la medida de que le da de comer". No suena muy bien, ¿verdad?
¿Véis qué fácil es que alguien os odie? En fin, sigamos...
· El Editorial: Aparte de la "sopa de arrobas" (ver comentario de Nobita), nos encontramos una construcción tan chocante como: "cuando algo esté bien, está bien, y cuando algo esté mal, está mal". Que alguien me explique lo que significa. Ojo también al "Minami 2000 puede cubrir el hueco de carencias...". Francamente, no alcanzo a adivinar qué puede ser un "hueco de carencias".
· La sección hentai: Una sección así puede antojársele a uno algo tópica, pero no tiene nada de malo si se hace con cierta competencia. Por desgracia, el comentario que se ha publicado en el nº 0 sobre el manga Super Taboo carece totalmente de profundidad. El autor, Petrus, se limita a describirnos el argumento de este cómic, dedicando sólo una calificación numérica y apenas un puñado de líneas a la valoración del mismo. Por cierto, una puntualización: En este artículo se afirma que es imposible conseguir mangas eróticos mediante el catálogo Previews si no se es mayor de edad. Ni caso, chavalotes. Vosotros pedid, que nunca hacen preguntas. Es posible también encontrarlos en algunas librerías, sin necesidad de pedirlos por catálogo.
· En la sección Katsura, Brahma dice "especies" por "especias". ¿Será un homenaje a Darwin?
· En el artículo de Matsuyama sobre EGO films se califica a esta entidad de "empresa". Se me antoja, como poco, dudoso que esto sea así (a ver si alguien les encuentra en el registro mercantil), pero en cualquier caso una empresa que se dedicase únicamente a actividades ilegales resultaría un tanto curiosa, ¿no?. Ojo también al siguiente extracto: "porque es algo que no creo equivocarme si digo que casi nadie esperaba que llegase a ocurrir realmente". Es de suponer que al menos Matsuyama sabe qué diablos quería decir con esto.
· Jaime Ortega, en el artículo Poniendo las frases en la boca, nos cuenta que la adaptación al doblaje de una traducción determinada consiste en "hacer que las frases "quepan" en las "bocas"". Parece una labor realmente complicada. Yo al menos, por mucho que lo intentase, no creo que consiguiera nunca tal cosa. ¿No habría sido más fácil decir algo como "hacer que las frases se correspondan con los movimientos de la boca"?
· La notita de Matsuyama en el comentario de Kaze no Kami sobre Dragon Ball arremetiendo contra dicha serie es a mi entender inoportuna, además de poco inspirada. (Nota de Lázaro: Aprovecho ese "a mi entender" para recordar que, efectivamente, lo que aquí se lea será únicamente la opinión personal de Nobita y Mario. Opinión que no tiene por qué ser correcta y que en algunos casos pecará de desconocimiento, como es el caso de Petrus, que ha sido criticado por hacer exactamente lo que yo le dije que hiciera. Así pues, las broncas por la poca profundidad deberían recaer sobre mí, no sobre él. Cuando se den casos de este tipo lo diré y asumiré mi "responsabilidad").
· En la sección "Internet", su encargado, XAC, nos deleita con la siguiente frase: "Soy el elegido de que esta sección dure". Vale, pues yo soy el "elegido" de sacar a la luz estos fallejos tan feos. Por otro lado, el mismo XAC acredita a Chiisai como "la traductora de Marmalade Boy en TV", cuando en realidad sólo ha traducido una parte de los episodios (Hola Chiisai, ¿qué tal?).
Ya terminando, los contenidos de este número preliminar, como he dicho antes, me dejaron un tanto frío, aunque hay algunos artículos más que correctos. Especial mención al de Dragon Ball Chess, bastante gracioso a mi juicio.
Bien, esto ha sido todo por este mes. Saludetes.

Mario Gómez
Mariog@mx2.redestb.es

FE DE ERRATAS

Nos vemos obligados a dar un pequeño (y amistoso, cómo no) tironcito de orejas a nuestro Director, que en el Editorial dijo "somos tan sólo un grupo de amigos amantes del manga". Esto puede dar lugar a confusión, así que desde aquí pedimos disculpas a tod@s nuestr@s amig@s lector@s. Os garantizamos que tod@s nuestr@s redactor@s son "amig@s" entre sí, y no "amigos". (Nota de Lázaro: ¡¡Otia es verdad!! ¡Menudo descuido! Bueno, y por supuesto el fallo de las estrellas en la portada y que en el artículo de Cultura Japonesa pusimos "acerbo" cuando era "acervo".)

Anónimo

Como ganar mucho dinero con el Manga

Capítulo 1234562345679 (A costa de los Otakus)

La mayoría de nosotros a la hora de criticar el mal estado del mundillo manga (para qué negarlo, todavía tenemos obstáculos que superar) dirigimos nuestras críticas principalmente a los abusivos precios de los mangas y de los animes. Pues estimados compañeros, creo que ahora os voy a enseñar una muestra de que no sólo las editoriales y distribuidoras que ponen el precio a los mangas y a los animes son las causantes de que el mundo vaya por las nubes... en cuanto a precios se refiere claro. Pues bien, minamineros, cuando os cuente lo que me pasa a mí, creo que más de uno se alegrará de no vivir en Jaén (los que vivimos allí, nos toca aguantarnos, como os contaré).

Por casualidades de la vida, al que está escribiendo esto le toca pasar muchos días del año en Jaén, y claro, de las primeras cosas que busqué cuando llegué a esta pequeña y acogedora ciudad fue una tienda de cómics, y más concretamente una que fuera de manga, y ciertamente encontré una, pero como ahora veréis, llamarla tienda se queda corto, porque yo me atrevería a llamarla de muchas otras formas... pero bueno, no quiero faltar al respeto, con que salga a la luz lo que allí sucede será suficiente para crear algunas reacciones (que es de lo que se trata...).

Lo primero que me llamó la atención de la tienda fue sin duda el nombre, se llama milennium, sí, habéis leído bien, con dos "n", y una "l" (Nota de Lázaro: Nada que ver con la magistral serie ni con mi servidor de internet, de verdad), pero bueno, no voy a meterme con los pocos conocimientos de latín del que tuvo la idea de ponerle el nombrecito, porque lo que sucede en el interior de la tienda deja pequeña la falta de ortografía. Lo segundo que me dejó flipado fue el trato de delincuente que recibí cuando entré en la tienda, no os podéis imaginar la cara de asombro que se me quedó cuando uno de los dueños de la tienda (un chaval veinteañero) me dijo que tenía que darle la mochila que llevaba a mis espaldas, por motivos de seguridad y para su mayor tranquilidad... ¡¡¡será maleducado!!! ¡¡¡dios mío!!!, que aprenda de otras tiendas, en las que tienen a un chaval vigilando un poco el tema, y punto, de esa forma uno no se siente atracado...

No os penséis que esos son de los únicos detalles feos que tiene la tienda, a modo de ejemplo citaré lo que le pasó a un amigo mío, resulta que un buen día mi amigo se acercó por allí a comprar algún manga, y mientras estaba ojeando un poco el material que por allí había, el citado dueño de la tienda le dijo: "o compras algún cómic, o vete..." (sin comentarios). También os puedo contar lo que a mí me pasó, resulta que le dije al dueño, "oye mira este cómic de dragonfall me gusta, me lo llevo", a lo que el dueño me contestó "mira sólo te lo venderé si vas a hacer la colección entera, porque esos cómics los guardo para los que coleccionan esa serie", en fin lectores, que el asunto está bastante negro, pero bueno, aprovechando que alguno ya habrá entrado en calor, os contaré lo que para un otaku se puede considerar delito, incluso algo digno de ser juzgado...

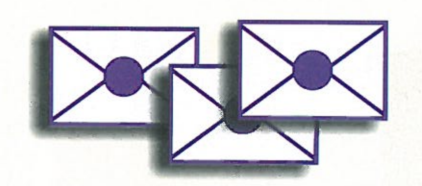
Resulta que en Noviembre yo estaba tan tranquilo comprando algún cómic, y jugando a rol con unos amigotes dentro de la tienda (lo bueno que tiene es que tienen un club de rol... pero sólo eso porque no hacen jornadas de manga, ni venden CDs de nuestros animes preferidos... ni nada de casi nada...) como os decía estaba yo por la tienda cuando me dio por preguntarle al citado dueño si pensaba traer más manga, porque la verdad es que se estaban quedando bastante secos de material, a continuación él me respondió que efectivamente, había encargado más material pero que pensaba hacer algunos cambios. ¿Cambios? le pregunté yo, él me contestó con un sí, lo que yo no me podía imaginar es que los cambios fueron los que a continuación comento. Bien ¡agarraos que vienen curvas!, el infeliz dueño de la tienda me dijo que los precios de los manga que iba a traer iban a subir, yo le pregunté: "¿Cómo? Que NORMA, PLANETA y demás suben los precios?"; él me contestó: "No, los subo yo". Después de salir del hospital por el amago de infarto que me dio (a uno no le dan sustos así todos los días), le pregunté que por qué subía los precios, a lo que él respondió que los subía para equilibrar las grandes ventas de algunos mangas famosos y las menores ventas de los mangas menos conocidos, de esta forma puede traer de todo, incluso los mangas menos vendidos, porque según su razonamiento las pérdidas producidas por traer mangas poco vendibles se compensa con lo que gana subiendo los precios a los mangas más famosos. Es decir, que este señor (directo descendiente del Homo erectus como ahora comprobareis) ha subido los precios de mangas como Dr.Slump de 595 pelas a 650ptas, ¿qué os parece?, los mismo pasa con Bastard, con Evangelion y muchas más, suben 50 ptas. Ciertamente, para morirse ahogado en nuestras propias lágrimas, lo peor de todo no es lo mal que queda la pegatina naranja que les clava a todos los mangas (menuda herejía), lo peor es el daño que le está haciendo al mundo manga, porque subiendo precios lo único que consigue es que gente como yo (con un nivel adquisitivo normal), se lo piense mucho a la hora de comprar mangas (por suerte en otra ciudad me los apaño a su precio real... Taj Mahal rulez!! XD) y de esa forma el manga sigue sin poder crecer a la velocidad deseada, francamente, a uno le sale mucho mejor comprarse una Minami 2000, antes que un manga de Dr. Slump, porque Minami tiene las páginas a color, un contenido genial, y un pedazo de CD-ROM (y que conste que no pongo esto para que me publiquen el artículo XDD), y dicho sea de paso, para todas las distribuidoras de manga en España dedico esta frasecilla. "Minami 2000 y Dokan han demostrado que en España hay una afición terrible e incondicional hacia el manga, seguid su ejemplo (buen precio) y tendréis más ventas".

En conclusión y para terminar tengo un mensaje para todos los que estéis leyendo esto (que por suerte sé que seréis muchos), a todos os digo (sobre todo a los de Jaén, por lo que allí sucede...) que habléis y os quejéis de los abusivos precios, el silencio es la peor medicina, y en este caso no es nada elocuente ni apropiado, es todo lo contrario, es por desgracia lo que más daño puede hacer esto tan grande y bonito que estamos creando todos... "El espíritu y mundillo otaku".

Fdo: Anónimo (Lázaro y yo hemos llegado a un acuerdo para mantener secreta mi identidad, y de esa forma podré daros más y mejores informes acerca de lo que allí sucede...)



CORREO



Hola a todos. Aquí está Shinohara al mando del correo de este número 1 de Minami2000. ¿Eh, me pareció oír algún gruñido de desaprobación? ¿Quién ha dicho "ya está aquí otra vez este pesado"? Pues hasta que el Capitán Gotoh no descubra que tengo un pluriempleo como correero aparte de oficial de policía o el director no me estrangule por entregar los correos cinco minutos antes del plazo, me tendréis aquí todos los meses para contestar vuestras dudas, preguntas y reflejar vuestras opiniones en la revista.

Así que ya sabéis, paciencia y a enviar vuestras cartas y dibujos, sobre todo dibujos, que casi no habéis mandado. Sin más preámbulo empecemos la sección con un par de reseñas, cuanto menos curiosas...

Club de Fans de Lázaro Muñoz
María Pola Aguado
C/ Nueva del Carmen nº15, 4C
47005 Valladolid
"Quien quiera apuntarse debe enviar un sobre con sus datos personales: nombre, dirección, teléfono y una foto reciente. Tienen en proyecto camisetas, boletín informativo, quedadas con el propio Lázaro y aclaración de dudas sobre el individuo en cuestión"
(Nota de Shinohara: No sé si podré contener la risa mucho tiempo más... ¡esto es demasiado para mí!) (Nota de Lázaro: Minami 2000 busca correero por reciente cese del anterior encargado, animáos, es vuestra oportunidad).

ABNO (Asociación Busco Novia/o Otaku)
"Se trata de una mailing list (lista de correo) por Internet para charlar con otros otakus de toda la red. ¿Cómo apuntarse? Hay que ir a http://www.onelist.com, pulsar sobre "Find a list" y luego en el apartado "Entertainment" buscar "Comic-Books" y ahí está. Por la "M". Apretando sobre la lista, onelist ya te dice si te quieres apuntar a ella y te pide la dirección de e-mail. Simple."
(Nota de Shinohara: huelga cualquier comentario, este humilde correero no se responsabiliza de lo arriba reseñado... ¡Yo no quería, me obligaron a ponerlo!)

Y también publicar la dirección de esta simpática chica que quiere que le escriba gente de todas partes (y aprovecho para recordar que podemos publicar las direcciones de todo aquel que quiera hacer montones de amigos por correo):

Judith Ramón Molina
C/ Entença 10 4º 1ª
08015 Barcelona
13 años, le encanta Marmalade boy, Slayers (Reena y Gaudy), Evangelion, M.K.R., Tenchi Muyo, etc. Promete contestar.

Vayamos, ahora sí, con las cartas que hemos recibido este mes (poquitas, por problemas de tiempo):

Gracia González Bern (Murcia)
Gracias por tus halagos hacia el número 0 de la revista. A los chicos de la redacción siempre les gusta recibir felicitaciones, les ayuda a conservar en buena forma sus egos (Nota de Lázaro: Como si a ti no te gustara... ¡Y a ver si es verdad que pasas las felicitaciones, que no nos hemos enterado!). Me alegra que te gusten las series de robots, un género algo minusvalorado en nuestro país, donde las pocas series que han salido al mercado (si exceptuamos Evangelion, pero habría que discutir si se la puede calificar de serie de robots) han tenido una aceptación bastante escasa. Siento no poder decirte si después de Marmalade Boy y Slayers las TVs tienen previsto emitir más anime, pero eso seria jugar a adivino, dado el tradicional recelo con el que las cadenas de TV tratan a la animación japonesa. Una buena idea si quieres que sigan emitiendo anime, y esto sirve para todo el mundo, es escribir a las cadenas pidiéndolo y felicitándoles por las series que emiten actualmente.

KCA (Girona)
Para encontrar información sobre tus series favoritas (aparte de comprar Minami2000, por supuesto...), si tienes Internet hay algunas direcciones que te ayudarán a encontrar lo que buscas. La mejor guía sobre páginas web relacionadas con el manga y anime está en http://www.anipike.com, donde encontrarás por orden alfabético enlaces relacionados con centenares de series. La segunda parte de Ghost in the Shell, llamada ManMachine Interface, ni siquiera el propio Shirow sabe cuándo saldrá... Parece que se lo está tomando con mucha calma (algo habitual en él) y hasta mediados del año que viene no saldrá el tomo recopilatorio en Japón. Lo que sí puedes encontrar ya en las tiendas es su segundo libro de ilustraciones, llamado Intron Depot 2: Blades, con ilustraciones basadas en el género de la fantasía heroica donde Shirow demuestra que sigue siendo uno de los mejores ilustradores de Japón. Como dicen los yankees un "a must have", verdaderamente genial.

Pablo Pinedo (Los Angeles de San Rafael)
Pablo se queja en su carta de la cancelación de Patlabor por parte de Planeta. Pues bien, he de darte una noticia genial, puesto que la serie va a continuar hasta el tomo 12 (Nota dLázaro: Aunque el motivo de tal prolongación no ha sido exactamente el interés de la editorial por nosotros los aficionados...). Así que ya puedes convencer a tus amigos para que la compren y así exista la posibilidad de continuar más allá éstos 12 tomos, porque los milagros no acostumbran a repetirse... Estoy de acuerdo contigo en que es mucho más que una simple serie de robots gigantes. El encanto de Patlabor está en la fuerza de los personajes, en los sentimientos y relaciones personales de éstos, más que en las luchas de robots propias del género. Esto la convierte en una serie original y diferente, cualidades que por desgracia el público español no apreció en un principio, esperemos que le den una segunda oportunidad.

P. Lucas (Bustarviejo)
Me alegro que te haya gustado el primer número de la revista, y te aseguro que el segundo es aún mejor, tú mismo lo debes estar comprobando (venga a darnos cera...). Sobre Gosho Aoyama, el autor de Detective Conan, te diré que también es el autor de Yaiba, manga en el que está basada una serie que emitió Tele-5 hace unos 3 años. Es una comedia totalmente alocada sobre un aprendiz de samurai, sus peculiares compañeros y sus enfrentamientos con el malo, un antiguo rival al que nuestro protagonista derrotó mordiéndole la cabeza. Como puedes notar, bastante surrealista y muy divertido. La continuación de Silent Möbius y Dark Angel por parte de Norma está... pues para que te voy a engañar, casi imposible. A pesar de tener bastante material para continuar ambas, las editoriales prefieren probar suerte con obras mas recientes como Steam Detectives y Nadesico, por lo que no parece muy probable que tengan una tercera serie.

Bueno, pues no hay espacio para más. Para el mes que viene quiero montones de dibujos y cartas, o traeré a un amigo mío que os hablará del estilo manga y, creedme, deseareis no haber nacido... ¡¡Hasta el mes que viene!!

Asuma Shinohara, miembro de la División de Vehículos Especiales y correero en sus ratos libres.

Manda tus cartas a:
Minami 2000
C/Bellaterra 18-20
08940 Cornellá de Llobregat. Barcelona
e-mail:minami2000@milenium.com



En el número anterior presentábamos la Lista de Correo Manga. Como ya dijimos en esta sección se publicará
n algunas de las cartas que llegan a la LCM o un extracto de ellas, sentimos mucho no poder publicarlas todas o no publicarlas enteras, pero esto es el Minami 2000, no la LCM... (Nota de Matsuyama: De todas formas, en este nú mero de momento todavía no había muchas debido sobre todo a problemas de tiempo, pero esperamos que en breve esto esté abarrotado con las opiniones y comentarios de un sinfín de otakus de toda España).
Recordad, enviad las cartas al Apdo. de Correos 10156 de ZARAGOZA ¡nos leemos!

BLOOD (Sevilla)
¡He vuelto! (para fortuna de uno y para desgracia de muchos). He estado bastante tiempo fuera de onda por culpa de un accidente de tráfico (suerte tengo de poder andar), pero, por fortuna parece que sólo me he perdido un número (¡menos mal!) ¿por qué ha ido esto tan lento? ¿os habéis vuelto mensuales? ¿ha habido vacaciones? (digo yo, que también las merecéis)...
Pero bueno, tanto mejor... me dejo de rollos y paso a un par de cositas:
* ¿No era TVE la que decía "no volveremos a editar anime porque daña nuestra imagen"?... ¡¡¡Bwa ha ha, ha!!!... ¿han cambiado de opinión porque han visto la audiencia potencial que somos los Otakus, por un acuerdo con Planeta o por la presión que se ha ejercido sobre ella?, sea como sea un aplauso (y un tirón de orejas, por hipócritas).
* Hace poco estuve hablando con un amigo que me soltó que despreciaba todo lo "japonata" aludiendo sólo el que cazaban ballenas ¿¡pero será imbécil!? Si tomásemos ese punto de referencia nosotros, los españolitos también deberíamos ser despreciados ya que torturamos toros por diversión (ojo, que el toreo me parece bonito... hasta que empiezan a clavarle banderillas al pobre animal), como una fiesta. ¿Por qué la gente se busca excusas tan estúpidas para despreciar algo ya sea por envidia o por ignorancia... es algo que no aguanto.
* ¿Por qué la gente se siente tan orgullosa de llorar viendo TITANIC (por poner un ejemplo) y luego se avergüenza de llorar con MARMALADE BOY (otro ejemplo)? (en esto incluyo a muchos Otakus) ¿Acaso porque son dibujos animados? ¿ya volvemos con el tema de que el manga es para niños?... esto parece el cuento de nunca acabar
* ¿iMe he enterado mal o de verdad CIERRAN MANGA VIDEO?! ¡¡me muero!! ¡por favor que alguien me diga que es mentira! ¡¿tan mal les va el negocio?!
* Jooooooder, jornadas en Madrid, Barcelona, Sevilla, Málaga... ¡genial! (aunque no para los bolsillos de quienes quieren ir a todas... ¡ayudaaaaaaa!) sin embargo la buena organización de algunas (como las chibijornads) permite que Otakus sin muchos recursos económicos puedan asistir sin problemas (¡el coste total de alojamiento y comida no llegaba a 5000 ptas!... ¡¡un aplauso!!)
(Y hablando de jornadas, como LINE ya esta aquí, él puede dar a todos mejor información sobre las jornadas que se harán aquí en Sevilla, así que no me meto en eso no sea que diga algo equivocado).
*** A los que quieran formar un club manga de Sevilla: ¡quiero participar! ...¡por favor contactad conmigo!
*** A VANE-CHAN:
¡Otro que conoce Pizzicato five! ¡son geniales! ¿eh? (Para los que no los conozcan son un grupo japonés de rock... gracias Gemako).
*** A KYO:
3x3 Eyes también es mi anime favorito (falta el 4º OVA... ¡que lo editen ya!. Hablando de eso, por lo visto Manga Films no quiere editarlo ya que dice que el 3º OVA se ha vendido poco ¡natural! Si nos han vendido a 3.000 ptas. 30 min. De vídeo ¡eso sí que es un timo!), que no de manga, ya se me hace pesado, debieron editarlo en tomos ¿no crees?).
*** A TODOS:
Por favor, ayudad a los nuevos a que se integren, ya sea dándoles temas de conversación o algo, que a muchos les cuesta despegar (¡jo qué considerado soy!) ^_^
Blood:
C/ Cefiro nº9, 1ª escalera, 2º A
C.P.- 41018
SEVILLA



Andrea, Barcelona

Pablo A. Sánchez (Toledo)
Hola, qué tal.
Antes de nada voy a pedir perdón por todas las tonterías, idas de olla y gilipolleces varias que voy a escribir, aunque tengo una excusa, son las tantas y aún estoy más o menos despierto (o eso creo).
Me presento, mi nombre es Pablo, escribo desde Madrilejos



D.F. para contaros algunas cosillas y lloriquear un rato. La primera razón por la que escribo es para que comprobéis lo mala que es mi letra.
La segunda razón es que hago un fanzine, que se llama FANCU, que está majete y que no compra ni Dios (hacedme publicidad pooor favoooor), el fanzine lo hago junto con unos amigos pero somos muy pocos, así que NECESITO COLABORADORES (¿ha quedado claro?). Mi condición de hombre-pulpo (no, no es que mis manos se vayan detrás de cualquier nalga femenina) ya no da más de sí (sollozo), y sin nuevos colaboradores no podré sacar el nº2 del FANCU (lloro). Así que, si tienes entre 0 y 199 años y alguna habilidad especial, tú puedes colaborar en el FANCU (Dios mío, esto parece el Qué apostamos). Necesito mangajas (babeo).
Así que lo básico, me gustaría contactar con otakus-otakas (como ahora hay que ponerle el femenino a todo...) de toda España y parte del extranjero, preferiblemente que conserven intactas todas sus facultades mentales (dentro de lo que puede estar de cuerdo u otaku).
Bueno, me voy a despedir (sí, ya sé que mi carta es muy corta), porque me está atacando el sueño y ya no veo ni el bolígrafo. Ale, hasta luego.
Espero que nos veamos en el Salón del Manga.
Hasta otra: Pablo.
P.D. Se me ha olvidado lo que iba a poner de posdata... (SIC)

Nota de Matsuyama: Y eso es todo por este mes, esperamos impacientes vuestras cartas para que esto se convierta en breve en el mayor fórum de opinión otaku de todo el país y a ser posible parte del extranjero.



Laia Aubao, Reus (Tarragona)

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM.
Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imá genes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el nú mero de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la mú sica incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

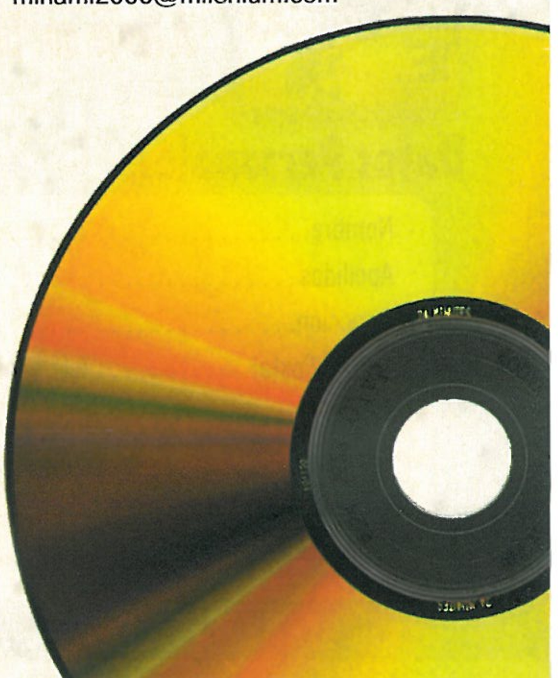
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar
Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows

Para consultas técnicas enviar un e-mail a la siguiente dirección:
minami2000@milenium.com





20 CD ROMS
2.000 MasterFonts
57.100 MasterPhotos y Objetos
126.000 Cliparts
¿ALGUIEN DA MAS?
54.800 Animaciones y Web Art
63.300 Imágenes
180 Vídeos y Animaciones
IMSI
The Worldwide
MasterClips®
303,000
Award-Winning
Premium Image
Collection
Clip Art
MasterPhotos
Web Art
Fine Art
and more!
OVER ONE MILLION SOLD!
NEW COLOR CATALOG
PC
NUEVO CATALOGO A COLOR
DISTRIBUIDO POR
Multimedia
OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08
LO ENCONTRARÁ EN:
ACTION TEL. (91) 364 02 34
MISCO TEL. (91) 841 81 11
W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94 N.B.C. GONZA y MARTIN, S.L. (928) 38 08 43
COMPU-QUICK (956) 54 09 36 HOLLYWOOD MULTIMEDIA (91) 447 26 19 BAIXWARE
(93) 377 46 52 (93) 662 71 02 OCI-84 (93) 225 81 75
PC WELL (95) 435 98 32
El Corte Inglés
fnac
KM TIENDAS

Minami 2000



Contenido del CD





Web



Navega off line entre las más variadas e interesantes páginas web que en Internet hay sobre la serie en la que se basa este número de Minami 2000: Sailor Moon. Podrás recorrer los webs en español que existen sobre la serie y además algunas de las mejores páginas que hemos descubierto este mes en la red.



Programas

¿Has imaginado alguna vez poder vestir a Usagi o Rei tal y como siempre habías soñado? Pues eso y mucho más podrás hacer gracias a los programas que incluimos en nuestro CD, como por ejemplo salvapantallas, fondos de escritorio, etc.



Música

Todos sabemos que la música en Sailor Moon ocupa un lugar muy especial. Somos conscientes de ello y por eso te incluimos la más extensa recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.

Sailor Moon
- Ai dake ga Dekiru koto
- Ai no Senshi
- Aku no Tatakai
- Chibiusa Henshin
- Dakishimete Itai
- Finale-Desire
- Fly me to the Moon
- Heart Moving
- I Wanna be a Star
- Kaze mo Sora mo Kitto
- Make-up!
- MICHIRU
- Moon Heart Sequence
- Moon Revenge
- Moonlight Densetsu
- Moonlight Densetsu (inst)

Vídeos

Y para terminar, una variada selección de los vídeos de tu serie favorita.

Imágenes

Disfruta ahora y siempre de la más extensa recopilación de imágenes que sobre Sailor Moon se pueda encontrar. Te incluimos arte tanto del manga o libro de ilustraciones como del anime para que puedas deleitarte con la enorme calidad de esta selección.








悪霊退散


悪霊退散

Usagi Tsukino es una adolescente alegres, simpática y a veces cargante. Pero a su vez es la líder de las Guerreros de la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra, dispuestas a sacrificar todo lo que puedan dar por defender a su planeta de las amenazas que le acosan.

Herederas de los fabulosos poderes del Milenio de Plata, el legendario Imperio Lunar, Sailor Moon, creada por la autora Naoko Takeuchi,se han convertido en una de las series de animación claves de los años noventa.

CONTENIDO





SAILOR MOON

Minami 2000

VHS

SAILOR MOON

CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Usagi Tsukino es una adolescente alegres, simpática y a veces cargante. Pero a su vez es la líder de las Guerreros de la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra, dispuestas a sacrificar todo lo que puedan dar por defender a su planeta de las amenazas que le acosan.



Herederas de los fabulosos poderes del Milenio de Plata, el legendario Imperio Lunar, Sailor Moon, creada por la autora Naoko Takeuchi,se han convertido en una de las series de animación claves de los años noventa.



CONTENIDO



SAILOR MOON

Minami 2000

VHS



SAILOR MOON




Usagi Tsukino es una adolescente alegres, simpática y a veces cargante. Pero a su vez es la líder de las Guerreros de la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra, dispuestas a sacrificar todo lo que puedan dar por defender a su planeta de las amenazas que le acosan.

Herederas de los fabulosos poderes del Milenio de Plata, el legendario Imperio Lunar, Sailor Moon, creada por la autora Naoko Takeuchi,se han convertido en una de las series de animación claves de los años noventa.



CONTENIDO

SAILOR MOON

Minami 2000

VHS

SAILOR MOON

CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Usagi Tsukino es una adolescente alegres, simpática y a veces cargante. Pero a su vez es la líder de las Guerreros de la Justicia, un grupo de jóvenes defensoras del planeta Tierra, dispuestas a sacrificar todo lo que puedan dar por defender a su planeta de las amenazas que le acosan.



Herederas de los fabulosos poderes del Milenio de Plata, el legendario Imperio Lunar, Sailor Moon, creada por la autora Naoko Takeuchi,se han convertido en una de las series de animación claves de los años noventa.



CONTENIDO



SAILOR MOON

Minami 2000

VHS



SAILOR MOON

CARATULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS